CG IDOL PERFECT PHOTO COLLECTION #001
ILLUSION MANIAXX
BATTLE RAPER
HYPER REALACTION
Battle Raper
バトルレイパー
イリュージョン・マニアックス・バトルレイパー
EICHI MOOK

HYPER REALACTION
Battle Raper
バトルレイパー
イリュージョン
マニアックス
バトルレイパー
©ILLUSION SOFT LTD.

イリュージョン
マニアックス
バトルレイパー
HYPER REALACTION
Battle Raper
バトルレイパー
©ILLUSION SOFT LTD

この本は格闘美少女ゲーム『BATTLE RAPER』攻略のために企画されましたが、真の目的は3Dポリゴンゲームにおいて独自路線で異彩を放ち、なおかつクオリティの高さに磨きがかかってきたイリュージョンを攻略することです。

綴じ込み付録　如月 舞／華 桃麗　両面ポスター

リアルタイム 3D格闘アダルトゲーム
HYPER REALACTION
Battle Raper
バトルレイパー
絶賛発売中!
価格 8,800円（税別）
イリュージョンオンライン
http://www.illusion.co.jp

バトルレイパー誕生秘話

「もうすぐ夜になる……狩りに出るんだ……女を狩って、犯すんだ……そうすれば、熱が引いて渇きが癒える……楽になれる……本当に楽にな……分かったか、ゼノン」 —『BATTLE RAPER』ラクー

やあ、僕はもっこりまん。僕は遠い宇宙の果てからやってきた性戦士、僕らのスーパーニューヒーローなのだ。地球では、金田豆造（きんた、まめぞう）という地球人の姿をしているんだ。職業はAV男優だ。もっこりまん1は、僕の宿敵コケ性人の作った電動モンスターを蹴散らしてダンジョンを進み、女のコの待つAV撮影所へ向かうアクションゲームだったのだ。パート2、つまり「もっこりまんRPG」は、文字通り、ロープレだった。しかも、「センズリマンズリガス事件」とか「よがり声事件」とか、腰が砕けてしまいそうな事件を解決していくものだった。この時、仲間になってくれたのが「おっぱいん」と「ふとももん」なのだ。僕たちはセックスフレンドでもある。しっかし、抜き過ぎには注意してくれよ。

ー『乱交女体釣り』マニュアルより抜粋

『バトルレイパー』発売間もない某日、日ごろ疑問に思っていた諸々～なぜ格闘ゲームなのか～なぜ、18禁なのか～なぜポリゴンなのか～なぜ、隠れキャラはMr.Mなのか～といったことをイリュージョン開発室へ質問できる機会が得られた。次回作『デスブラッド4』がすでに山場を向かえ忙しい最中の短い時間ではあったが、貴重なバトルレイパーの誕生秘話をここに紹介しよう。

■格闘ゲームを制作するべき適切な時期がきたと判断されてバトルレイパー開発が始まったのでしょうか？

中岡：最初は「もっこりまん」の3D版の企画だったんです、「バトルレイパー」って。女のコを追いかけて、捕まえて、その女のコが反撃してきて、それでもHするっていう。名前も「ストリートレイパー」となっていて、少なからずアクションというか格闘要素はあったんですね。それを当社のＨＰで「次回作のジャンルは格闘の方向で……」みたいなアナウンスをしたらですね、、お客様から「格闘かよーー！！」と物凄い反応がドカーンと来ちゃいまして（笑)。社内には「今さら「もっこりまん」とはいえないんじゃ……」っていう空気がブワーっと流れるわけです。

吉村：普段からサポートページなどを見て、色々なメールを送ってくれるお客様がいるんですよ。「こういうシナリオどうですか？」という方とか、「面白かったです、次回も期待してます」とかですね。それで次回作が“格闘らしい”っていうのを知ったお客様から、「次の格闘は期待してます」「格闘ゲームならこういう風にしてほしい」、という内容のメールを本当にたくさん頂いたんです。それでさすがに「これまずいぞ」ということになり、「お客様の熱い要望にはお笑い系の「もっこりまん」では応えられない」と判断しまして、全面的に企画を見直し「もっこりまん」とは別物の格闘ゲームへと方向転換することにしたんです。

■方向転換した時点で「もっこりまん」はどこまで進んでいたのでしょう？

吉村：リアルタイムポリゴンのキャラクターとして、もっこりまんはできていました。それとシナリオですが、こちらも全て完成していましたね。

中岡：もっこりまんが「ストリートレイパー」という女のコを襲うゲームフィールドにログインするって内容でした。「バトルレイパー」にはＭｒ．Ｍという隠しキャラが出てくるんですが、このキャラこそがゲームフィールドにログインした“もっこりまん”その人なんですよ。胸に大きく「も」と書いてあるので、分かる人には分かってもらえたんじゃないかなーと。それと華桃麗と夏神千速の２人なんですが、実はこの二人、「もっこりまんＲＰＧ」に登場した「おっぱいん」と「ふとももん」改め、「ぱいん」と「ももん」だったんですねー。今からでもよくコスチュームを見直してみてください。リメイクされたとはいえ、あの二人にピッタリだとは思いませんか？

吉村：今回は残念ながらお流れになってしまった「もっこりまん」ですけど、またいつか企画が立ち上がるかもしれないんで、ファンの方は待っていてくださいね。

impression
inspiration
innovation

■企画が大幅に変更されたようですが、「バトルレイパー」への移行はスムーズにいきました？

吉村：正直な話、格闘ゲーム作ったことないんですよね。ぶっちゃけ初めてで、やっぱり作れないですよ、簡単には。でもお客様からは「頑張れ、頑張れ」って言うメールを頂く。「じゃあ、頑張るか！」ってことで進むと、結構要望なんかもでてくる。さらに広告を出したりするとお客様が敏感に反応してくれるんですよ。「オッパイ揉めたらいい」とか、「服は脱げるのが基本」とかですね（笑）。それはお願いなのか要望なのか分からないんですけど、それをなんとか実現していこうと開発チームが一丸となって動いたのは事実です。

■初の格闘ゲームを作るうえで、自社・他社のソフトを参考にされましたか？

中岡：自社のソフトに関してはなにせ初めてなもんでして、参考にできたものがあったかどうか。とりあえず殴る蹴るという部分では、「尾行２」や「インタラクトプレイＶＲ」があったんですが、それを格闘ゲームというジャンルで生かしきれたかどうかは微妙なところですね。それと過去の作品からプログラム的に流用したものはないです。すべて一からというものばかりです。他社さんの作品では「鉄拳」や「バーチャファイター」、「デッドオアアライブ」など、人気シリーズは研究対象として見て、プレイするっていう形は取ってます。少しでも近付きたいと思っていますし、いつかは越えてみたいですね。

■製作時に苦労なさったことは？

吉村：シューティングかレースというジャンルであれば、ある程度のノウハウはあったんですけど、プログラマーもグラフィッカーも格闘ゲームは初めてだったので、それなりに苦労はあったと思います。
中岡：もともとＨなゲームなんで、女のコさえキレイに作っておけばとりあえずはＯＫみたいな部分はあったらしいです。でも途中で路線が格闘にシフトする。そこで問題になったのが、プレイヤーと敵と、女のコを二人も表示しなくてはならない格闘ゲームならではのシステムだったんです。こうなるとどちらにもポリゴンを割かなきゃいけない。ポリゴン数を削ったうえで、なおかつ美しく動かさなきゃいけないっていう部分は相当に難しかった、という話を聞いた覚えがあります。

■パッケージや広告で描かれている女のコのＣＧは、１体作るのにどれくらいの時間が必要ですか？

田中：キャラクターでいうと、舞は作るのに１ヶ月以上かかってますね。広告や販促物に使うためにかなり大きな印刷をするんですが、それに耐えるためにテクスチャーなどを大きくしてるんですよ。でもそのために高いマシンスペックが必要となって、なかなか作業が順調に進まなくて苦労しました。

■みなさんのお気に入りのキャラはどれでしょう？

田中：一番人気は華桃麗です。ちょっと切ないストーリーにやられているスタッフが多いですね。ウチの吉村も華桃麗のシナリオでホロリときたみたいですよ。次いで夏神千速です。オープニングのパンツでやられたスタッフが多かったかな？（笑）

■女のコのＣＧを作る上での苦労はなんでしょう？

田中：例えば舞ですが、彼女の場合はキャラクターの設定がまるっきりない状態で制作がスタートしました。だから今流行っているアイドルの顔はどんなだろう？ってあれこれと模索しながらの作業で、イメージを固めるのがまず大変でしたね。
　作業的に一番苦労したのは肌の質感です。最初にモデリングしてからテクスチャーを張るんですけど、単に顔のテクスチャーをペタリと張るだけではないんです。反射する部分の領域とか、凹凸のある部分のバンプマッピングを考え、１枚の顔に対して４～５枚のテクスチャーを張っていくのは大変な作業でした。舞の次に作ったのが華桃麗ですが、これは逆に作りやすかったですね。ちょっと大人っぽいコなんですが、顔の彫が深いと表現しやすいんですよ。だから日本人顔の舞っていうのは凹凸が少ない分難しかったです。
　会社にはＢ０という大きなサイズを出力できるプリンタがあって、販促用のポスターとかキャラクターの看板を作るんです。で、その大きさに耐えうるＣＧを作らなくちゃならないわけですが、それが本当に膨大なデカさなんですよ。もう２万ピクセル以上っていう大きなデータじゃないといけない。こうなるとＣＧ制作に使用するマシンのメモリが、最低でも２Ｇ以上ないとできないんです。そういったマシンは現状はなかなかなくて、仕方がないので手組みで無理やり3Ｇのメモリを入れて物を作りました（笑）。

B0用巨大画像を制作するため自作された特製3ギガのメモリを積む、田中氏オリジナルのマシン。

■舞を作り上げるのにどんなものを参考にされましたか？

田中：いろいろなものを参考にして、そこから各部のパーツを取っていくという形なので、誰というのはないですね。ただ別の雑誌のインタビューの時に、深田恭子の写真集が机にあるのが暴露されてますが（笑）。まぁ、アイドルの写真集は一人だけでなく他にもたくさんあって、それぞれ参考にしています。またロシア美少女なんてのも何冊かあるし、アダルト写真誌だったらURECCOとかデラベッピンとかグラビア系、海外イラストレーターの本もありますね。とにかく「これ」と限定はせずに、たくさんのものを参考にしています。

■男性キャラであるゼノンの制作はどうですか？

坂本：基本的に女のコほどは大変ではなかったですね。それは、肌の質感とか微妙なところも、男のキャラの方が汚くて大丈夫っていう部分でですね。キャラクターのイメージ的には、ハリウッド映画をいっぱい見まして、そこからのいいとこ取りという感じです。

■携わる作品ごとにキャラクターの差別化はしてますか？

田中：フォトリアルなものと、どちらかというとアニメに近いもの、という差は付けています。今回の「バトルレイパー」はリアル路線を行きつつもリアルすぎない、っていう微妙なところを狙っています。例えば目の玉の黒目の部分ですね。本物はこんなに大きくはないですが、多少大きめにしてキャラクターのかわいらしさを表現しています。フォトリアルの路線は、生身に近く、でもそれ以上にキレイに見える、というのを目指してやっています。ただそれが出来るのも最近のマシンの性能が上がった、というところが大きいですね。テクスチャーもだいぶ大きなのが使えてきて、細かい肌の質感も表現できますし。それと昔と違っていろいろな本が出てるので、情報が手に入りやすいっていうのもあります。当初始めた頃は何にもない状態で、試行錯誤でやってましたから。

■リアルタイムポリゴンの苦労は？

田中：リアルタイム部分はマシンスペックの上限があります。より多くのお客様に楽しんでいただくために、あまりスペックを上げ過ぎないことを考慮してますので、そのためにポリゴン数を減らすという作業が一番重要ですね。ただあまりに下げすぎてしまうと今度は形が崩れてしまったりするので、そのバランスのギリギリのところを狙うのは大変です。

吉村：今回はペンティアムIIの300～500を想定しているんですが、これでも私たちの統計的にはまだまだ低めに設定しています。ですから、これからお客様のハードがもっとスペックアップしていけば、ハードに対応したいいソフトを作れるわけですよね。ただし、お客様がどこまでハードのハードルをクリアしているか、というのは随時調べていかなければいけないことだとは思いますが。

■購入者の反響はどうですか？

中岡：この作品については賛否両論ですね。ただし、頂いた反響のうち9割くらいの方は、締めくくりが「バトルレイパー2、楽しみにしています」って書いてある（笑）。もしくは「続編出すならこうしてくれ」っていう内容なんです。なんていうか、もう「2」を作るのは大前提というものがほとんどなんですね。それはもう「良かった」って人も、「悪かった」っていう人も。こちらとしては、もう「あーーーっ！」っていうしかない(笑)。もちろん作るとしたらこういった要望は組み入れなければならないですよ。今回に関しても当然満足してない部分があるので、まずはその部分を減らしていくという感じで。100％それを消す、というのを目指して行きたいんです。具体的にいえば、上中下段攻撃を可能にするとか、キャラクターのオリジナル性、動きの違い、という部分をもう少しわかりやすくしたりとか、もちろんH技に関しても、もっと増やしたりとかですね、やりたいこと、やれることは多いと思います。

吉村：今回できなかったんですが、戦闘中にドンドン服が脱げたらいいという意見は非常に多いんですよね。ま、「ファイティングバイパーズ」のアダルト版を作っちゃえばいいとは思うんですけど、ちょっと技術的に……（笑）。でも次回があればぜひ、「脱げたままで戦う」っていうのは実現したいと思っています。

■最後に「バトルレイパー」を終えての感想を一言ずつお願いします。

田中：初の格闘ゲームということで、今までのゲームとはまた違うキャラクターの魅力が必要だろうということで、アイドル雑誌とかをですね、もう片っ端から調べていったっていうのがちょっと印象的でした。自分の趣味十市場に求められてるものという意味では、ちょっと趣味の方が色濃く出たかもしれませんね（笑）。
坂本：「バーチャファイター」といった格闘ゲームに、少しでも近づきたいという希望はやっぱりあります。そういう部分では、出来てないところが結構あったのでそれが残念だなと。今回はとにかく新しいことばかりやったので、毎日がもう発見の連続で、そういう意味では勉強になりました。特に担当したゼノンは女性キャラとは対極なものを目指したというか、女の子ではできないようなものを男でやった、という気持ちはありますね。
白井：今回の作品が初めて一から関わった作品で、ゲームを作るのはやっぱり大変だということを学びました。
中川：リアルタイムのモデルを担当したのは初めてで、以前のデータなどを参考にしながらやらせてもらったんですが、まだ納得はいってないです。全体的な事なんですけど、ポリゴン数が少ないっていう限られた条件のなかで、形をきれいに作らなくてはいけない。今回であれば、寝たときに中身がちょっと見えたりとかですね、そういう部分は不満です。テクスチャーのサイズも小さいのでドットの修正なども含めて、手直ししたい。
田中：まぁ、レンダリングＣＧの方は自分が使うマシンのスペックさえクリアできればいくらでも大きくできるんですけど、リアルタイムの方はお客様のスペックの高いところと低いところを見たら、低いほうに合わせなくてはいけないので、そういう苦労はあると思いますね。

■次回作を期待しているファンの方々にメッセージを

中岡：次はもっとＨにするぞ！
吉村：おい！（笑）。やっぱり作った人間も含めて、お客様もそうだと思うし、全員が全員満足してるわけではないんですよね。それを踏まえたうえで、Ｈなところも、ゲームとしての部分も、エンターテイメントとしても、もし「２」があるとすれば、凄いものを作るつもりで頑張りますので、これからも応援してほしいと思います。

STAFF

Scenario
Eric-J

Character Design
Tanaka Shuichi

3D Manager
Tanaka Shuichi

3D Movie
Tanaka Shuichi
N.Sin
Sakamoto Hisanori
Yuki-E
N.Yumiko
S.N

Map Design
Yuki-E

Motion Design
Tanaka Shuichi
N.Sin
Sakamoto Hisanori
Yuki-E
N.Yumiko
S.N

Effect
Yuki-E
N.Yumiko
S.N

Music Composer
Tutti

Sound Effect
Suzuki Hideo

Program
Yagyu Hirotsugu

Assistant Program
SASA

Special Thanks
Y.Akiko
Nao Oba
Tsunemi Taisaku
Yamamoto
Mihaya
Morisita
Coponta

Test Play
Tanaka Shuichi
N.Sin
Sakamoto Hisanori
Yuki-E
N.Yumiko
S.N
SASA
Yagyu Hirotsugu
Nakaoka
Y.Akiko
Nao Oba
Tsunemi Taisaku
Yamamoto
Mihaya
Morisita
Coponta
Suzuki Hideo

Public relations
Nakaoka

Producer
Yoshimura Tadashi

CHARA COLLECTION

多発する婦女暴行事件と時を同じくして疾走した義理の兄。そこに関係があるのではないかと気づいた舞は、義兄への仄かな憧れからか危険を顧みずに暴行事件の真相を追求する。廃屋となったビルや建設途中の歌劇場で出会う人物に日ごろ鍛えた拳闘術で立ち向かい、力ずくで情報を得ていく。その先に見え隠れする謎の組織アッシュールの陰ぼうとは…。

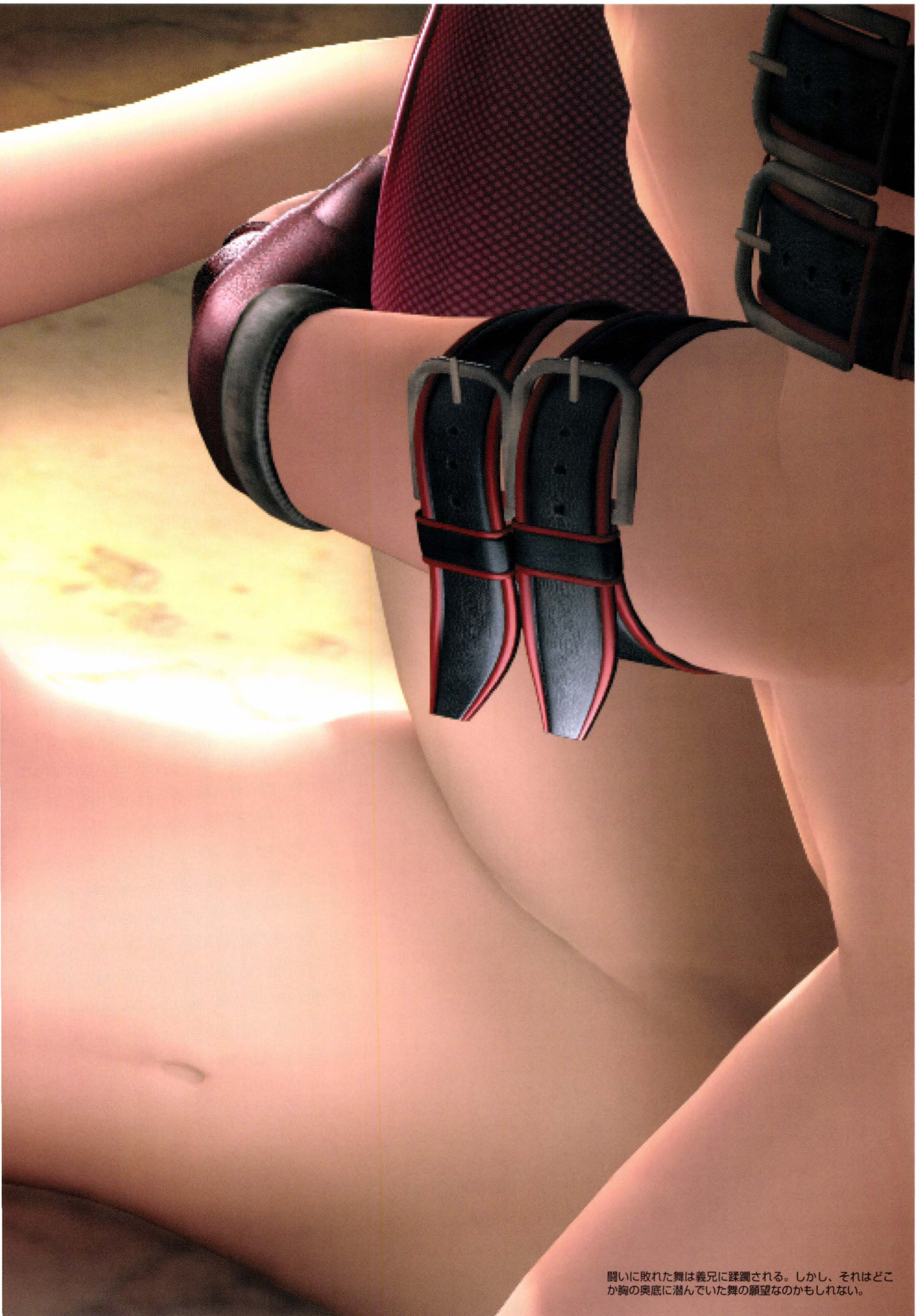
お義兄ちゃんは わたしが助ける!

出演作：バトルレイパー
身長：158cm
バスト：81cm
ウェスト：56cm
ヒップ：78cm
格闘流派：
コマンドアーツ＋我流空手

アッシュールに改造された如月 丈の義理の妹。消息不明になった兄の行方を追っている。健気で一途に兄のことを心配している。
本来は元気で明るい女の子。

如月舞
［きさらぎ まい］

クリスマスにお披露目された限定コスプレサンタバージョンの舞。

アッシュールの大型高速飛空艇にたどり着いた舞の前に過去の記憶を無くした義兄の変わり果てた姿があった。好むと好まざるに関わらず義兄と闘わねばならない。負ければ理性を亡くした義兄に犯されてしまうのだ。

闘いに敗れた舞は義兄に蹂躙される。しかし、それはどこか胸の奥底に潜んでいた舞の願望なのかもしれない。

［はちすか すずめ］
蜂須賀 鈴女

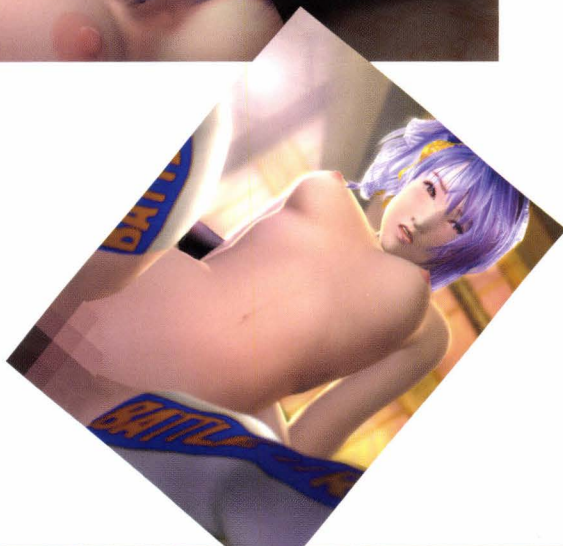
言うとくけど。ウチは ウチの仕事 終わったら さっさと消えるよって……

高層ビルから飛び降りる鈴女。一見自殺しているようにも見えるこの行為は、蜂須賀流体術による素早い移動方法なのだ。

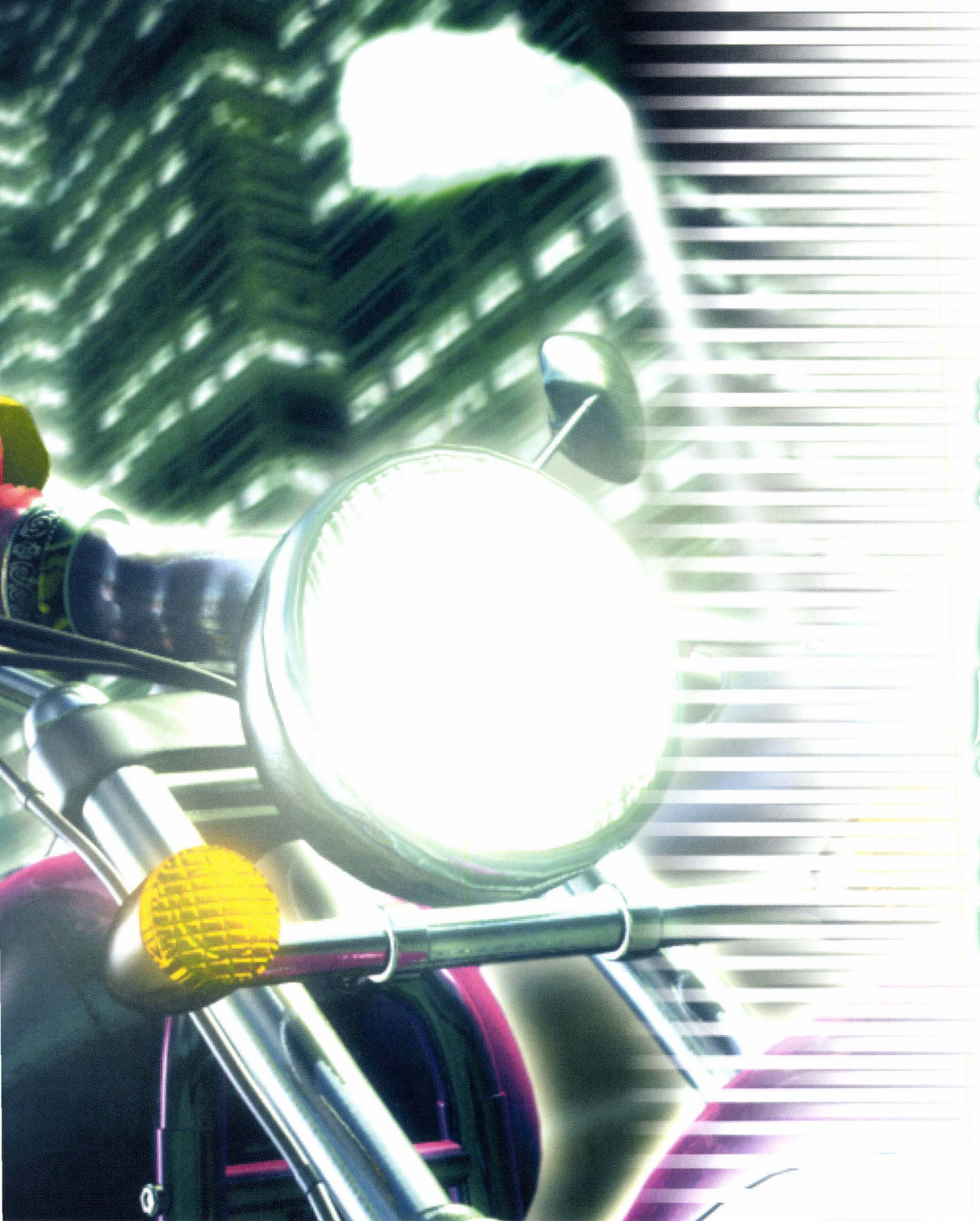
出演作：バトルレイパー
身長：160cm
バスト：84cm
ウエスト：57cm
ヒップ：81cm
格闘流派：蜂須賀流体術

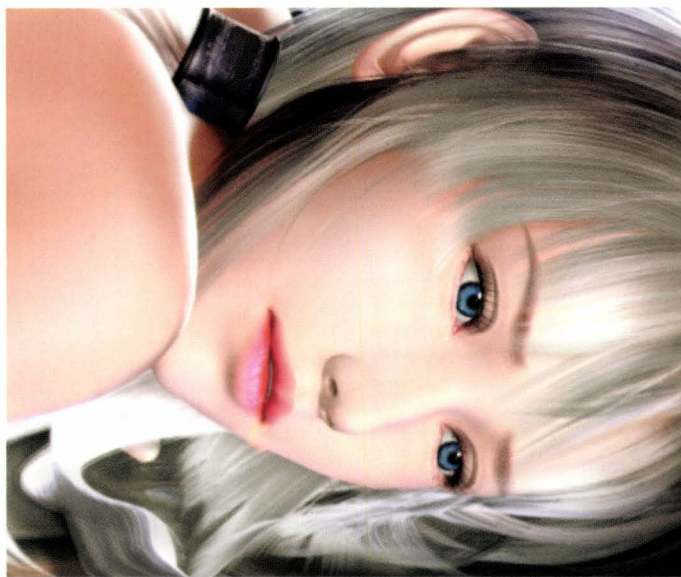
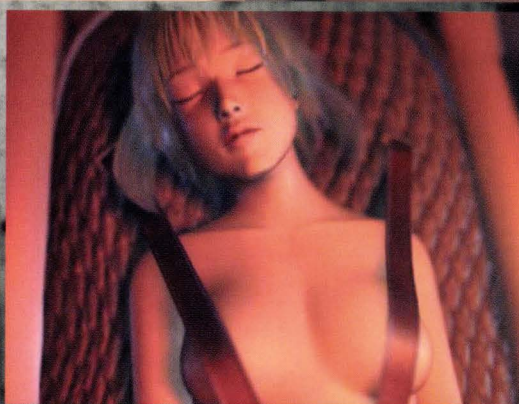
アッシュームの敵対組織に雇われた女スパイ。人間兵器としてのゼノンのデータを手に入れるため、彼の後を追う。あっけらかんとした性格の関西弁の女の子。かなりの負けず嫌い。

売られた喧嘩は買わずにはいられない負けん気の強さが災いしてトラブルに巻き込まれることも。どんな不利な条件でも逃げない、それが鈴女のいいところでもある。

華桃麗［ファタオリー］

出演作：バトルレイパー
身長：167cm
バスト：92cm
ウェスト：59cm
ヒップ：89cm
格闘流派：暗流殺手

ゼノンと同じくアッシュールによって生み出された改造人間。失われた自分の記憶を取り戻すため闘い続ける。表情の変化が少なく、無感情に言葉をしゃべる。

あなたの力では わたしに勝てない

ゼノンを生み出したアッシュールの別セクション、マシーナリープラントによって造られた桃麗。アームドクローン（強化クローニング人間）は、闘った相手の戦闘データを蓄積していくため、闘うほどに強くなっていく。まったく同じ外見で数体が造られている。

▲状況が不利だと判断した場合、戦闘データを転送後、躊躇なく自爆する。

▲丈から譲り受けた指輪を持って飛空艇から脱出する千速。

同僚の如月 丈の妹、舞から兄失踪の原因は連続婦女暴行事件にあるという情報を得ていたにもかかわらず、アッシュールの悪事を暴くことを優先していた千速は、その2つが深く関連していたことを突き止められなかった。妹のようにかわいがっていた舞の安否を心配しながら現場へと向かうのだが……。

出演作：バトルレイバー
身長：162cm
バスト：86cm
ウェスト：59cm
ヒップ：84cm
格闘流派：コマンドアーツ

国際警察の特殊機動捜査官。世界的軍需産業アッシュールの捜査中に消息を絶った元同僚、如月 丈を捜し続けている。責任感が人一倍強く、任務という言葉で隠しているが誰よりも丈の安否を気遣っている。

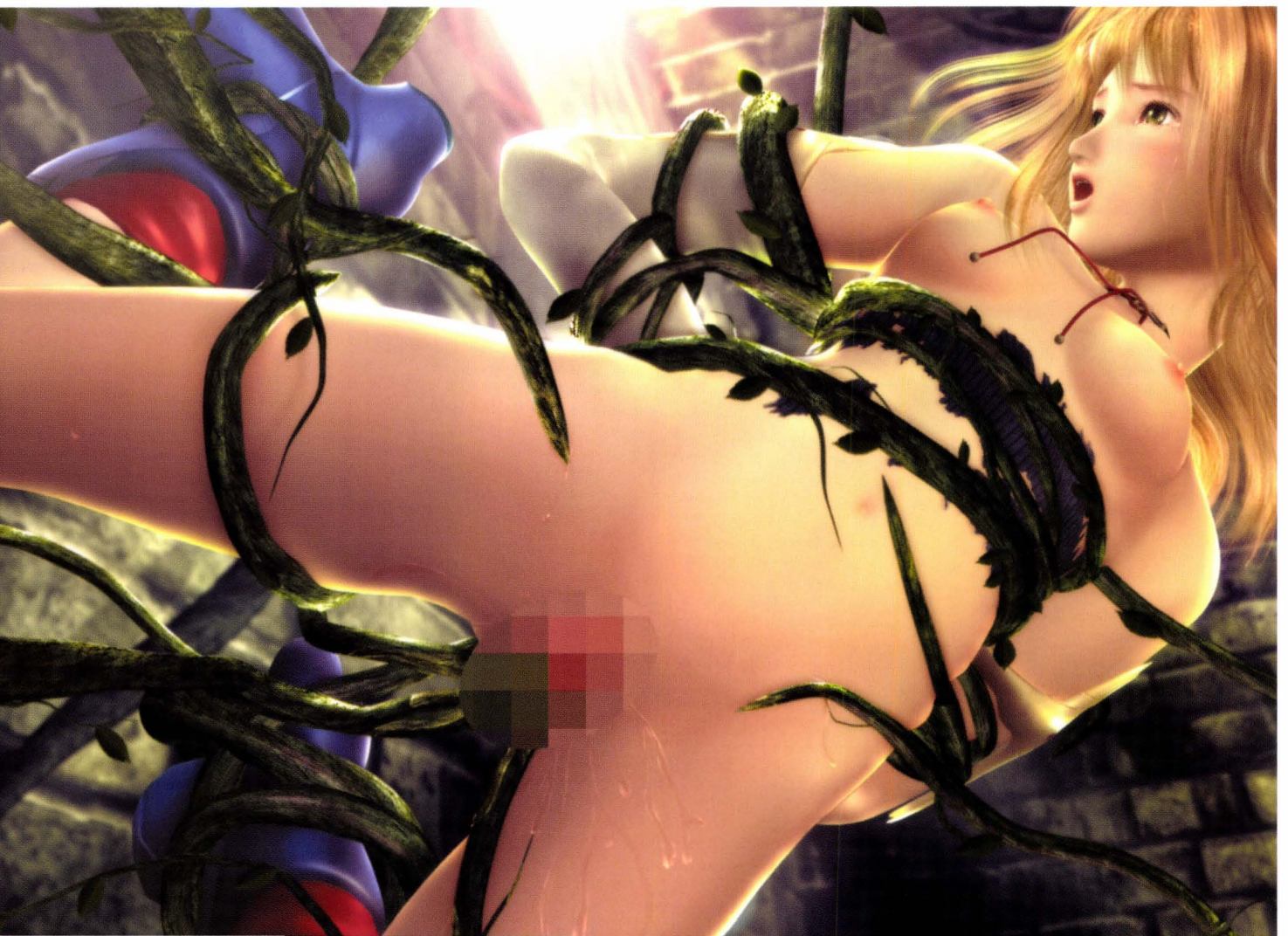
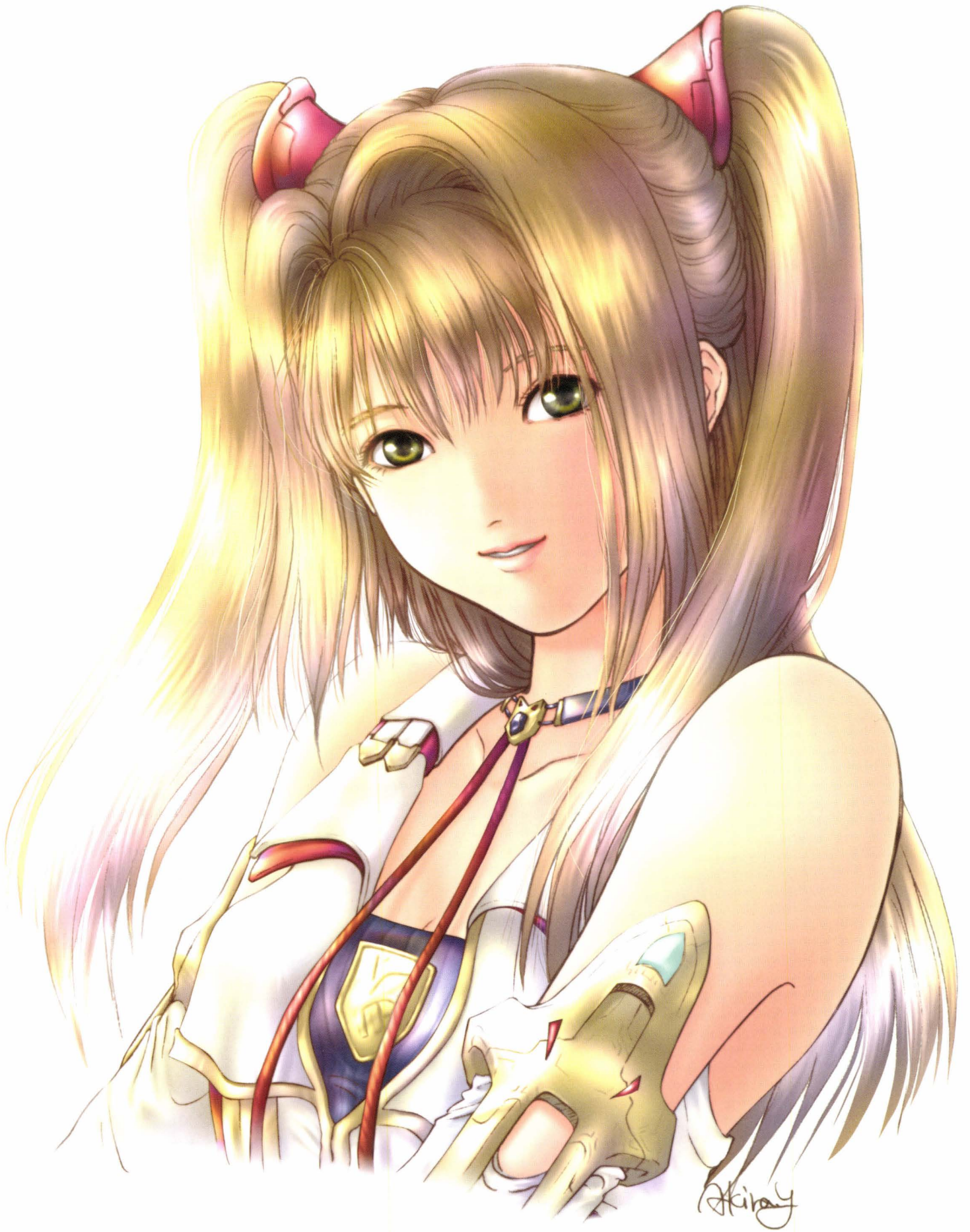
イスカ

出演作：デスブラッド4

Data

赤ん坊の頃に火星で拾われた女の子。自分の生まれた星を見ようと、反対する父に黙って火星を訪れる。が、クーデターに巻き込まれ、自らの背負う運命と向き合うことになる。

デスブラッド4
DES BLOOD 4
~LOST ALONE~

Akira Y

リティス

出演作：デスブラッド4

Data

幼い頃に両親と共に事故に遭うが、火星の不思議な力に触れて一命を取り留める。それ以来、"緋石"と呼ばれる紅い瞳を持つようになる。その後"緋石"の力を狙った「ネオマージアンス」に捕らえられ、総帥ラークレイと暮らすうちに彼との間に愛情が芽生えている。

出演作：デスブラッド4

Data

「ネオマージアンズ」に所属する女性士官。ラークレイに命を救われて以来、彼の側近として働いている。ラークレイへの想いを表には出そうとはしない。ラークレイ家と同様に地球から追放された家柄の出身。

バエル

フェイ

出演作：デスブラッド4

Data

イスカのペット。火星で一緒に拾われたという経緯もあり、イスカにとっては弟のような存在。瞳にはリティスと同じく"緋石"がはまっており、リティスに近づくとシンクロ現象を起こす。

菊乃

出演作：デスブラッド2

Data

世間を騒がせたロストレディ事件の申し子で、元地下居住区でクローン動物ハンターをするなど、孤独で過酷な生活を続けていた。『デスブラッド』の主人公、佐藤達也との因縁がある。

リリィ・サンドレア

出演作：デスブラッド2

Data

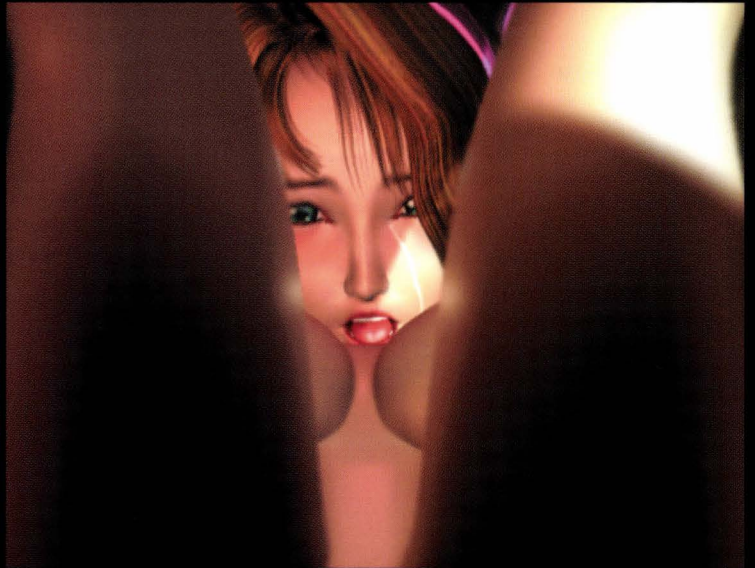
地中より出現したカプセルの中から出てきた記憶を無くした主人公。かつて母親が開発した人口知能の研究のためあらゆる権力から狙われる。じつは人口知能イシス2を埋め込まれ生き返った人間だった。

ケリー・ビーン

出演作：デスブラッド3　**Data**

巨大な未来都市「新宿」所轄の交通課に勤める。かつてチェイサー佐藤達也と一緒に犯罪国家の野望を打ち砕いたことがある。

出演作：デスブラッド3　**Data**

ケリーと常に行動を共にする婦警。始末書が絶えないツワモノ漫才コンビとして交通課では有名。

INTERACT PLAY VR
Interact Play VR

桐生洋子
[きりゅう ようこ]

出演作:インタラクトプレイVR
身長:163cm　バスト:95cm
ウェスト:60cm　ヒップ:86cm
ちょっぴり大人のお姉さんタイプ。愛美たちの通う学校の講師。愛美と麻矢が陵辱された事を聞いた彼女は危険と知りつつもオトリになって主人公を捕まえようと考える。

北本麻矢
[きたもと まや]

出演作:インタラクトプレイVR
身長:146cm　バスト:69cm
ウェスト:50cm　ヒップ:75cm
武術を習っている麻矢は、仇を討とうとするのだが逆にやられてしまう。

赤城愛美
[あかぎ まなみ]

出演作:インタラクトプレイVR
身長:148cm　バスト:70cm
ウェスト:52cm　ヒップ:73cm
北本麻矢と同じ学校に通う仲良し。主人公が遥を襲っている所を愛美が目撃したため、主人公に狙われる。

伊勢崎遥
[いせざき はるか]

出演作:インタラクトプレイVR
身長:160cm　バスト:80cm
ウェスト:59cm　ヒップ:82cm
眼鏡の同級生タイプ。ブレザー。偶然乗り合わせた電車で主人公に目を付けられる。このお話の最初の犠牲者。痴漢されて陵辱される。

羽根尾雅
[はねお みやび]

出演作:インタラクトプレイVR
身長:164cm　バスト:83cm
ウェスト:58cm　ヒップ:85cm
洋子に雇われボディーガードをする女探偵。目立たないように、さらしを巻いて男装している。

INTERACT PLAY VR

[Now Playing...]

菱形菊乃
[ひしがた きくの]

出演作:レクイエムハーツ
　砂琴の元同僚。活発な上、目の覚めるような美貌の持ち主。同僚の千雨とともに麻薬シンジケートの潜入捜査中に消息を絶つ。

乙部砂琴
［おとべ さこと］

出演作：レクイエムハーツ
見た目に今だ幼さの残る女性麻薬捜査官。同僚・菊乃とともに北海道にて姿を消す。

魔的千雨
［ままと ちさめと］

出演作：レクイエムハーツ
国際警察機構麻薬捜査官。背の高い美しい女性。失踪した元同僚である菊乃・千雨の足跡を追って北海道にやって来た。

REVERSIBLE FACE
上杉 麗緒奈［うえすぎ れおな］
出演作：リバーシブルフェイス
身長：163cm　バスト：80cm
ウェスト：58cm　ヒップ：82cm
レンタルビデオ屋でアルバイトをしている女の子。巨乳系AVを借りていくのをあざ笑ったと勘違いされて主人公に後をつけられる。
篠原 皐月［しのはら さつき］
出演作：リバーシブルフェイス
身長：161cm　バスト：81cm
ウェスト：59cm　ヒップ：83cm
コンビニで万引きしているところを主人公に見咎められる。寂しがり屋で少し依存症気味。

飯島 里香

[いいじま りか]

出演作：リバーシブルフェイス
身長：168cm　バスト：86cm
ウェスト：60cm　ヒップ：85cm
満員電車で主人公を痴漢と勘違いした女の子。
言葉遣いは丁寧だが、気が強く、物怖じしない
ではっきり物をいう性格。

松沢 祐子
［まつざわ ゆうこ］

出演作：リバーシブルフェイス
身長：165m　バスト：93cm
ウエスト：59cm　ヒップ：88cm
ちょっとおっとりした大人の色気を漂わせる優しいOL。ライバル社に情報をリークしているスパイ容疑で尾行される。

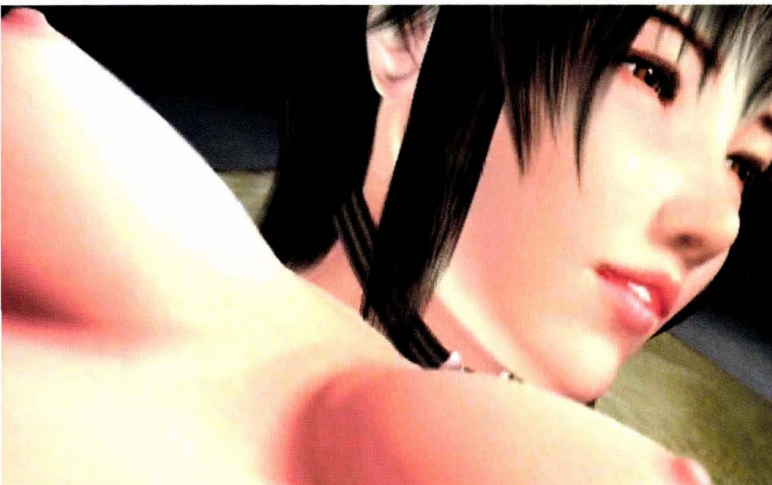
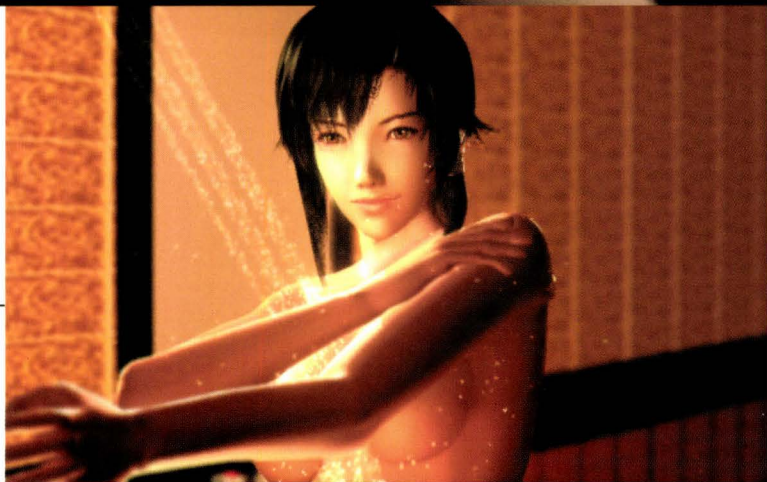
竹田 弥生
［たけだ やよい］

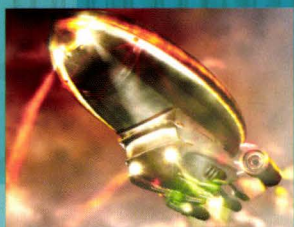
出演作：リバーシブルフェイス
身長：156cm　バスト：73cm
ウエスト：56cm　ヒップ：78cm
夜の公園で一人ランニングをする少女。明るくて、さっぱりした性格。

REVERSIBLE FACE

BURUTISH MINE

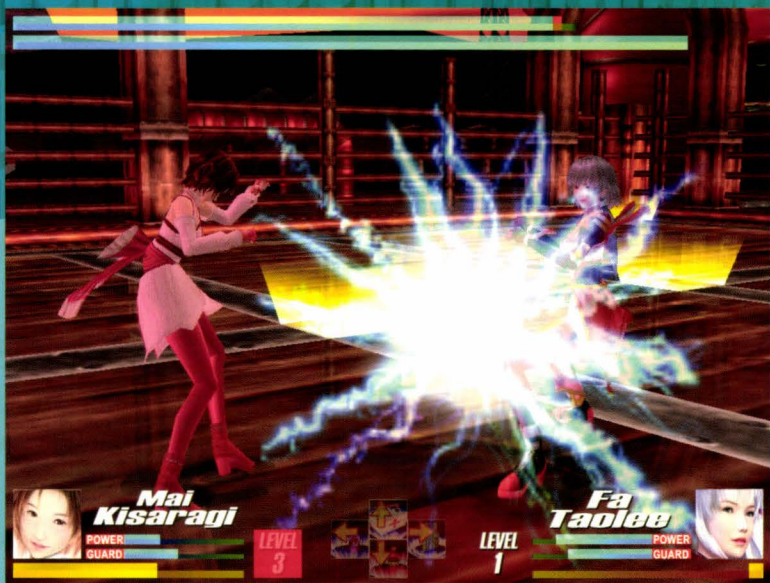
BURUTISH MINE
マキ

出演作：ブルーティッシュマイン
連邦警察の特殊武装部隊SPAT（Spirited Attackers“スパッツ”）の女刑事。GGの計画を追跡している。活発で頭のキレる女性。行動・思考の基準は「優しさ」。どちらかというと弱者を守るという考えに固執する傾向にある。

ANALysis
BATTLE
RAPER

――軍需産業体【アッシュール】の幹部ラクが指揮するバイオプラントが造り出したプロトウェポノイドNO.01…コードネーム「ゼノン」は、優れた戦闘能力者の肉体をベースに作られた生態兵器である。細胞の寿命が短いため、より強靭な肉体と精神を持った女性に生殖機能を利用して自分のDNAを注ぎ込むようプログラムされていた。フリーランスの情報屋……雇われスパイの蜂須賀 鈴女は、とある筋からゼノンについてのデーターを手に入れるよう、依頼を受ける。国際警察に所属する特殊機動捜査官、夏神 千速は、捜査中に消息をたった同僚・如月 丈の行方を探していた。丁度その頃、街では連続婦女暴行事件が発するが。丈の行方との関連性は見出せなかった。しかし、義理の兄にあこがれ、格闘技を学んだ如月 舞は、多発する女性暴行事件に義兄との関連があるのではないかと勘じていた。また、まったく別の場所で機械仕掛けの人形のように「私は…何なんだ…？」と自問する華 桃麗がいた。

それぞれの思惑が交錯し、それぞれが出会う時、それぞれの闘いの場を生み出していく。

バトルレイパー
BATTLERAPER

戦闘中に服が破れ、胸を揉める

3D格闘中にコマンド入力することで、胸を揉みしだき、秘所を指で擦りまくるモードが出現し、いかせる→ダメージという概念を取り入れた美少女格闘アクションゲームが『バトルレイパー』だ。2つの「攻撃」ボタンと「ガード」ボタン、それに出現するアイテムを拾いにいく「移動」ボタンの計4ボタンとカーソルキーで操作する。登場するのは格闘能力の高い4人の女性キャラと改造され野獣と化した男性キャラ1人。それぞれにストーリーがあり、必然的に他のキャラと闘うことになる。選択肢を選んでストーリーが分岐することはないが、特定キャラとの勝敗で、見られるムービーやリアルタイムHが変化する部分がある。さらに格闘ゲームらしい隠し要素も用意されている。

各モード解説

タイトル

ストーリーモードを最初からプレイする「Story Start」、続きからの「Load Story」、対戦のみ「Battle VS COM」、対人プレイの「Battle VS 2P」、CGやムービーを鑑賞できる「Extra Mode」

VS 2P

▲対戦モードは、2人が同時に決定ボタンを押さないと始まらない

EXTRA

▲一度見た陵辱されるムービーやCGは、いつでも鑑賞できる

ストーリーモード

コスチューム破壊
対戦途中にガード値が無くなると服が破れる。時間が静止するので、カメラアングルを変えてゆっくり肢体を観察

リアルタイムH
ゼノンでプレイした時のみ、倒した相手を最後に陵辱する機会が与えられる

ムービー
ゼノン以外のキャラは、ゼノンにやられるとHムービー、勝つとエンディングが見られる

セッティング

ゲームスタート前にはセッティングを変更できるシテテムメニューが表示される。ジョイスティックのボタン設定を好みで変更可能。なお、設定に不具合が出たときのための修正パッチを付録CD-ROMに収録している。

アッシュール

バイオプラント
セクション幹部
ラク

改造

ゼノン

スパイ

蜂須賀 鈴女

如月 丈

国際警察

同僚

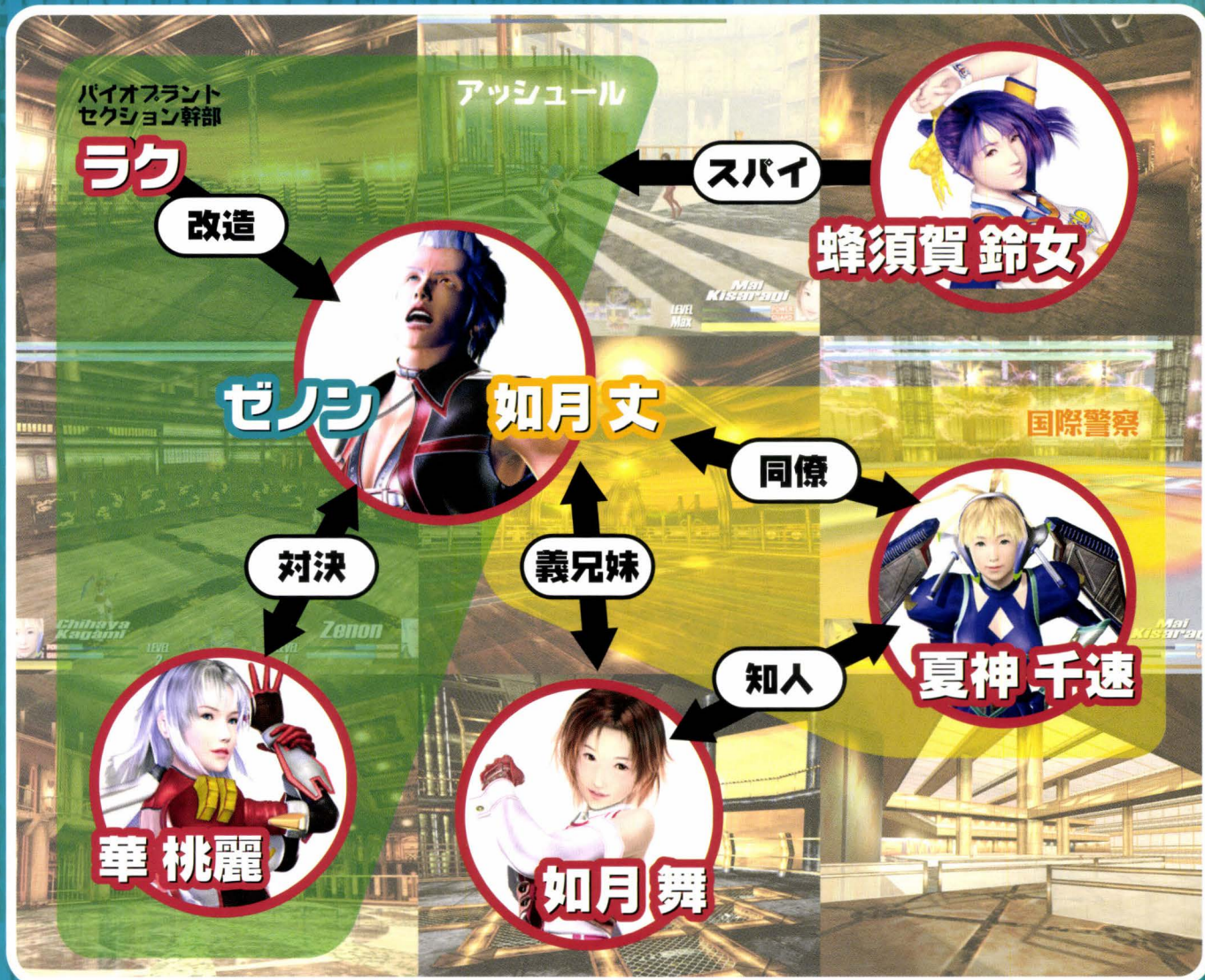
対決

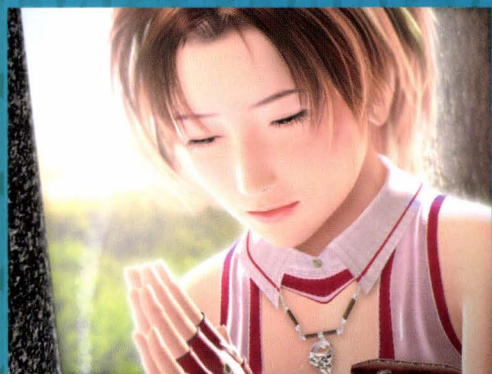
義兄妹

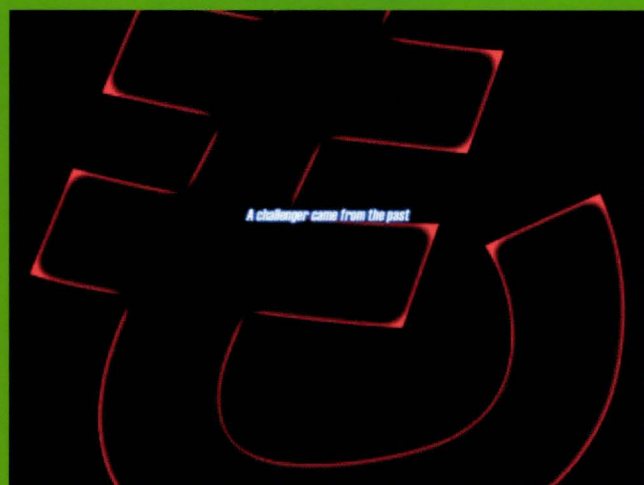
知人

夏神 千速

華 桃麗

如月 舞

相関図

登場人物たちの関係は如月 丈を中心に繋がっている。そして、物語の結末には、少し悲しい別れが……。

Secret

隠し要素を大公開。秘密のコマンドで自由自在に遊べるぞ。

隠れキャラ出現

「VS COM」モードでプレイ中に6人目にMr.Mこと悲劇のキャラ「も作」が登場する！
これは、「VS COM」モードにだけ出現する隠れキャラクターだ。かなり強いので、これまでとは戦法を変えて闘わなければならなくなるだろう。なお、残念ながら「も作」を使用キャラにすることはできない。

「VS COM」モードの5人すべてのキャラを使って5勝クリアする。再度「VS COM」をプレイすると、6人目にMr.Mが出現。

タイトル画面チェンジ

どっきぃ～ん。舞ちゃんの水着姿に急接近。

画面を切替えていると全身のポーズなどに変化する。

いつも見慣れたタイトル画面が変化する隠し要素がある。方法はクリアにあり！　完全コンプリートで出現する舞ちゃんの水着姿は、上半身、下半身、全身の3パターンがあり、ランダムに表示される。ちなみにクリア＆セーブデータは、zsv.ppというファイルだ。元のタイトル画面に戻したい時は、このファイルを消すといいみたいだ。

「VS COM」「Story」どちらかのモードをコンプリート（全キャラクリア）するとタイトル画面が全キャラ集合したバージョンになる。「VS COM」「Story」を完全コンプリートするとタイトル画面が舞の水着姿になる。

▼通常のタイトル画面。

▲クリア途中はこんなタイトル画面に。

★フレームレート表示

自分のマシンの描画性能を表示して『バトルレイパー』をベンチマークがわりにできる隠しコマンド。ゲームを起動して設定ウィンドウから「ゲーム開始」ボタンをクリックする時に上記のキーを押しておくと、画面左上にフレームレートが表示される。

CTRL＋Dを押しながら「ゲーム開始」ボタンを押すと戦闘中にフレームレートが表示される。

▲解像度やテクスチャー表示を変更して、どのくらいの描画能力があるのか試せる。

★必殺技のコマンド入力

コマンド入力で出せる特別な技"必殺技"の特徴について次ページから全キャラ攻略していく。コマンド入力は下の4つのパターンを覚えると応用しやすい。ほとんどの必殺技はカーソルキーを一定の方向に押したままの状態で攻撃ボタンを決まった順番に押す。押す順番を変えることで別の技が出る場合もある。種類は少ないがカーソルキーと同時に攻撃ボタンを押す必殺技もある。全キャラ同じコマンドの超必殺技、カーソルの上と攻撃1と2を同時に押すのが代表的だ。技表を見ないで出せれば一気に闘いが華やかになるだろう。

▲上向きの矢印は、カーソルの上を押したままの状態にすることを表す。その横の+は、一緒に押すという意味。そこで、上を押した状態で、攻撃ボタン1－攻撃ボタン2－攻撃ボタン1と続けて押すというコマンドの意味になる。

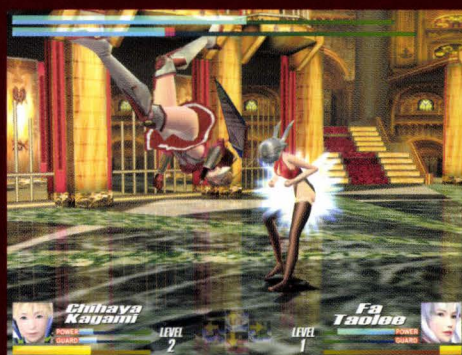
▲最後にある「…」は繰り返すという意味だと記憶してほしい。この場合、「…」の前の攻撃2と攻撃1を繰り返し入力（連打）するという意味なので、カーソルの左を押し続けながら攻撃2－攻撃1－攻撃2－攻撃1…と連打するのだ。

▲細い矢印は押し続けるのではなく、一度だけ押すことを意味する。つまり、カーソルの下と攻撃1を同時に押すというコマンドの意味になる。長く押し続ける必要はない。

▲細い矢印と太い矢印がある。これはその順番に押すという意味。まず、上を一度押して離し、再度上を押してそのまま押し続けながら攻撃1－攻撃2の順に押すコマンドという意味になる。

2Pカラーでプレイ

「VS 2P」モードで同じキャラ同士で闘う時には、2P側の色が異なるキャラでプレイできるが、この2Pカラーのキャラクターを「VS COM」モードの1Pでも使用できるようにする。ボタンの押し方としては、先にZとXを押しておき、その後にCとVを一緒に押すとやりやすい。

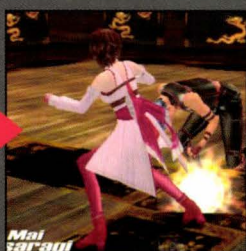
「VS COM」のキャラ選択時に、すべてのボタンを押すと2Pカラーのキャラを使用できる。

如月 舞 技一覧

コマンドの見方

＋……同時押し　←……方向押しながら　 C……攻撃1　 V……攻撃2

★は吹っ飛ばし属性

★竜炎脚 りゅうえんきゃく

↑CVC

パンチ→ローキック→ジャンプ回し蹴りの3連コンボ。ジャンプ回し蹴りに若干のスキがあるが吹っ飛ばし属性なので、相手に当たってしまえば反撃を受けることはない。上方向を使うコマンドは多いので、他のコンボに化けないよう注意しよう。特に後退した後に出すと「火竜螺旋転身脚」になりやすい。

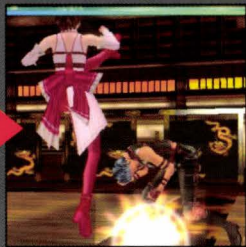
「お兄ちゃん……今、何処にいるの…？」

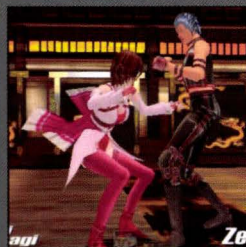
竜牙穿脚 りゅうがせんきゃく

→CVC

右アッパー→左アッパー→回し蹴りの3連コンボ。ほとんどその場から移動せずに攻撃が終了する。相手を押していきたいときには使えないが、電磁壁など自分が前に出たくない場面で重宝する。少しのダメージでも舞の場合致命傷になりかねないからだ。

「アタシの勝ちで文句ないね……」

旋風竜炎脚 せんぷうりゅうえんきゃく

二起脚（にききゃく）→ジャンプ回し蹴りに繋ぐ3連コンボ。二起脚とは中国武術で"ジャンプダブルキック"というかんじだ。ジャンプ回し蹴り時にスキが大きく割り込まれやすいので注意。当たれば相手を左方向に飛ばす事ができるので位置調整に使える。初段を遠い位置で当てるとジャンプ回し蹴りがスカリやすい。

★火竜転身脚 かりゅうてんしんきゃく

バックナックル→アッパー→サマーソルトキックの3連コンボ。サマーソルトが吹っ飛ばし属性で、スキもないので使いやすい。最初の攻撃が当たれば最後まで当たり続け最後に相手はダウン、当然反撃は受けない。また、サマーソルト後はこちらの方が先に動けるので、寝ている相手にもう一度火竜転身脚を出せば連続して当てることができる。

竜炎連脚 りゅうえんれんきゃく

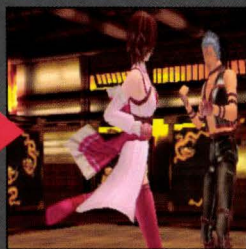
右フック→二起脚の3連コンボ。初段が当たれば全段確定する。ワンコマンドで出せるのでとっさの時でも出しやすい。また、ほとんどその場で技が完結するのも特徴。舞のコンボは突進力が高い技が多く、電気壁のステージでは、相手との位置が逆転してピンチに陥ることもある。余計なダメージを減らすためにも、場面によって的確に技を出すのが大切。

竜尾旋風 りゅうびせんぷう

パンチ2連発→ローキック→回しダブルキック→右フックの5連コンボ。コマンド表にはⓋⒸの連打だがⓋⒸⓋⒸでも出せるので無理して連打することはない。初段のリーチはないながらも、最後まで繋がりやすいコンボだ。最後の右フックは相手を左側に飛ばす性質を持っているので有効に使おう。

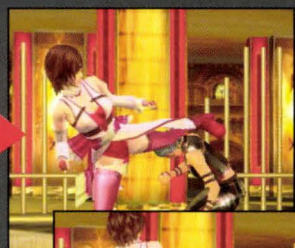
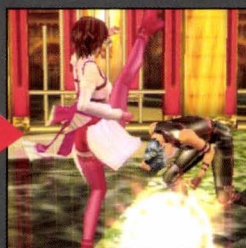
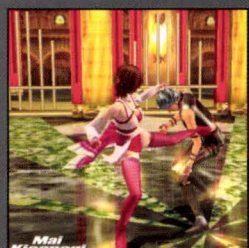
★火竜螺旋転身脚 かりゅうらせんてんしんきゃく

左パンチ→ローキック→回し蹴り→バックナックル×2→サマーソルトキックの6連コンボ。全段命中しやすいのがうれしい。火竜転身脚のサマーソルトキックの性質と同様、吹っ飛ばし属性をもっている。また、出し終わった後のスキの少なさも同様で再び攻撃するチャンスが残されている。壁際に追い詰めていれば再度攻撃できるぞ。

竜炎連撃 りゅうえんれんげき

（交互に連打）

二起脚から始まりミドルキック・回し蹴りへ繋ぐ9連コンボ。ボタン入力はⓋⒸⓋⒸでも出ることも覚えておくと指の疲労対策になるだろう。最初に割り込まれなければ、最後まで決まりやすい。主に足技主体だがスキがないのも特徴的。最後の回し蹴りは相手を左方向に飛ばすので、壁などの位置調整に使える。

竜炎乱舞 りゅうえんらんぶ

（交互に連打）

ローキック・ジャンプ回し蹴り×2から始まりジャンプ3連キックで締める17連コンボ。連打を止めると技が途中で止まる。止めてもスキがあまりないが、最後まで出し切って超必殺技に繋げた方がCPU戦では効果的だろう。一度出始めれば最後の方まで割り込まれることはない強力な技だ。なおボタンの連打はあまり速くなくても良い。

火竜咆哮弾 かりゅうほうこうだん

↑＋Ⓒ＋Ⓥ

「お兄ちゃん……今、何処にいるの…？」
「アタシが、必ず見つけるからっ…!!」
（まさか……お兄ちゃんが行方不明になった事と、関係が……？）
「今のお兄ちゃん…!!　もっと近くで確かめてみなくちゃ…！」
「誰もいないの……かな……」
（でも、なんだか……気配みたいなものは感じるんだけど……））
「お兄…ちゃん…？　……!!」
「誰っ…!!」
「誰なの…？」
「ココで、何してるの？」
「お、お嬢ちゃん…!!　何よ、どう見たってそっちの方がお嬢ちゃんじゃないっ!!」
「上っ等じゃない…売ってあげるよ……その代わり、思いっきり高くつよ」
「どう…アタシの勝ちね……」
「ねぇ、教えて…アタシ、お兄ちゃんを探してるの……ここで誰か見なかった…？」
「そう……お兄ちゃんに似た人がココに入っていくのが見えたから急いで追ってきたの……ココには鈴女以外誰もいなかったの…？」
「えどうし……」
「きゃっ!!　何、これ…！？」
「やっぱり何か知ってるんだ!!　ねぇ…教えて!!　お兄ちゃんは今、何処にいるの!!」
（鈴女……一体何を知ってたんだろう……お兄ちゃんを忘れろって、…？）
（ここで…何か見付かるといいけど……）
「わぁ…大きな船……!!」
「だ、誰っ…!!」
「誰なの？　どうしてアタシの名前知ってるの…？」
「な、何…なんなの？　ちょ、ちょっと待ってよ…!!」
「ねぇ…ここなんで、誰もいないの…アタシの知りたい事、ホントに分かるの…？」
「アタシの強さなんか見てどうするつもり…？」
「じゃあ……アタシが勝ったら嫌でも答えて貰うからっ!!」
「アタシの勝ちで文句ないね……」
「それじゃあ聞かせて…アンタの知ってる事、全部…」
「生体兵器…!!」
「兵器の実験のために…!!　そんな事で女の子達を……」
「それじゃあ……アタシを襲った理由は…？どうしてあたしの名前を？」
「それって……どう言う………？」
「え、ちょっと待ってっ…！？　急にそんなっ!!」
「一体……なんだったの…もう…」
「これ……アタシが……お兄ちゃんに…あげた…」
「……なんで……？」
（お兄ちゃん………今、何処にいるの……一体、何をしてるの…？）
（もう何も考えられない……アタシは何をしたかったんだろう……）
「……うるさいなぁ………」
「…!!」
（お兄ちゃんの…手掛かり………そうだ、アタシはお兄ちゃんを探したいんだ…!!）
「例えどんな事になったとしても…お兄ちゃんに会わなきゃっ!!」
「付き合うって……何に付き合えばいいの？大体アンタ何者なの？」
「スパイっ!!」
「リベンジ？　助太刀しろっての？」
「いやぁっ…は、放して…お兄ちゃん…だめっ…あっ…あああぁぁっ…!!」

華 桃麗 技一覧

コマンドの見方

★は吹っ飛ばし属性

殺攻連脚 さっこうれんきゃく

パンチから始まり回し蹴り2連発へ繋ぐ3連コンボ。回し蹴りの特性で相手を向かって右側に押しのけることができる。壊せる壁があるときなど、相手との位置を移動ではなく攻撃で調節したいときに使うといい。それ以外では、桃麗の中ではワンコマンドで出る唯一の技なので、とっさのときに出せる技として重宝する。

「サイボーグ……私がそうなのか…」

★転身冥皇壁 てんしんめいおうへき

パンチ2発からの鉄山靠（てつざんこう）のような技を喰らわす豪快な3連コンボ。特に2発目のパンチから3発目の鉄山靠は相手の技に対して"アタリ"が強く、ガンガン使っていける。少し離れた位置から2発目のパンチを当てるつもりで出すと面白いように喰らってくれる。特に移動力の高いキャラに使おう。最後の技は吹っ飛ばし属性だ。

「……強かった……だが、それだけだ…」

冥皇掃脚 めいおうそうきゃく

軽くジャンプしてキック→伏身（身を屈めて）からの両手突き→一歩踏み出して中段突きへ繋ぐ3連コンボ。初段のジャンプキック時にスキが若干あるが、当たれば最後の技まで確定する。アタリ判定が出るまで少し時間がかかるので、あえて封印してしまうのもアリだ。コマンドが上方向のせいで「天蹴連攻脚」「冥皇穿舞」に化けやすい。

伏身虎蹴腿 ふくしんこしゅうたい

背中を向けてからの肘打ち→振り返ってパンチ→回し蹴りに繋ぐ3連コンボ。最後の回し蹴りは相手を左方向に飛ばす性質を持っている。相手を壁に追い詰めたり、アイテムから遠ざけたりと位置調整に使えるぞ。「殺攻連脚」と併用すれば、相手を左右どちらにでも移動させることができるのでうまく使っていこう。

★冥皇掌 めいおうしょう

パンチ2発から腰を踏ん張った状態で出す両手突きで締める3連コンボ。方向コマンド2つにボタン1つと簡単に出せるコンボだ。最初が後ろ方向なので後退しながらでも出せるのと、他の技とコマンド的にバッティングしていないので化けずに出るのもおいしいポイントだ。相手が踏み込んで来たときに使おう。最後の技は吹っ飛ばし属性だ。

★連爪殺蹴 れんそうさつしゅう

パンチ→伏身からのローキック→立ち上がりながらパンチ2発→少しためて二起脚へ繋ぐ6連コンボ。最後の二起脚へ移行時に少しためる動作があるため、どうしても割り込まれがち。最後まで当たれば吹っ飛ばし属性なので反撃を受けることはないが、相手を吹っ飛ばしたいなら「転身冥皇壁」や「冥皇掌」があるので、無理に使うことはないかもしれない。

冥皇連伸鞭 めいおうれんしんべん

回し蹴り2連発からバックナックルに繋ぐ6連コンボ。初段が当たれば全段確定するのだが、相手との位置関係によってスカってしまうこともあるので注意。相手を右方向にズラしていく効果もある。コマンドは攻撃ボタンⒸⓋⒸなのだが、これだとどうも出にくい。攻撃ボタンⒸⓋⒸⓋと押せば出やすいことを覚えておこう。

天蹴連攻脚 てんしゅうれんこうきゃく

↓↑Ⓥ連打

ローキックから素早く三連打を浴びせつつ→伏身からローキック→跳び蹴り→着地の反動を利用した豪快な中段突きに派生する10連コンボ。コンボの時間の長さはそれほどでもないが、最初の方に出る技はスキが少ない物ばかりなのでそれなりに使っていける。初段の3連打をできるだけ当てたいので、密着して攻撃することを心がけよう。

冥皇穿舞 めいおうせんぶ

↑↑Ⓥ連打

桃麗のコンボの中で最長を誇る15連コンボ。伏身虎蹴腿がベースとなっているが全体的に素早く繋ぐので、思いのほかスキは少なめ。しかし後半になるとスキが大きい技が続くので、超必殺技で返されないか心配だ。コンボの突進力から相手を相当運ぶので、相手の技をかわしたときなど壁方向に向かって出していくと良い。

雷皇呪 らいおうじゅ

↑+Ⓒ+Ⓥ

「私は…何なんだ…？」
「私は…華　桃麗（ファ　タオリー）……そう呼ばれていた…」
（また…来たのか……？！）
「貴女…誰？」
「アームド……クローン…？」
「ゼ…ノン…？」
「聞きたい事が…ある………私は一体何者だ?」
「戦闘するのか……わかった」
「サイボーグ……私がそうなのか…」
「それが…私と何か関係がある…のか？」
「それが………私…か…」
「待て…まだ分からない事がある」
「あ？！」
「…自我……」
（誰も…いないか……）
（戻るか……？！）
「…っ！？」
「？！　お前は…」
「…断る」
「私は……お前の言う通り、【アッシュール】の生体兵器だ……だが敵ではない…」
「私は自分がなぜいるのかを知りたい…自分の自我の意味を知りたい……そのためにゼノンを追っている……」
「協力……？」
「…お願い？」
「オペラハウス…？」
「わかった……お前はどうする？」
（アレがそうか…）
（こんな所を拠点にしていたのか…）
「銃声…！？」
「大丈夫か…？」
「弾は当たってないな……相手は何処に行った？」
「そうか……なら深追いはやめて、もう戻れ…」
「夏神　千速に頼まれてお前を止めに来た」
「私も頼まれた以上…引けない…」
「…悪かった…」
「舞の話だと……ゼノンと思われる人影が、隠し通路に入っていた「アレが、バイオプラントの…船…？」
（生体兵器ゼノン…お前に会えば……総て分かる…そんな気がする……）
「そうか…でも…私が一緒でいいのか？」
「……分かった」
「ゼノンは……どこにいる…？」
「千速、ヤツを追え…」
「…もともと私は、彼に用があって来た……」
「速く行けっ…！！」
「…待っていた…お前と闘えば…何かが分かるはずだ……」
「…はぁ…」
「……強かった……だが、それだけだ……」
「…指…輪？」
「？！　お前、ベース本体の…記憶が…？」
「そうか……ならばもう…手遅れだな……」
「何故笑う？　お前はもう…」
「……何だ？」
「渡せば…いいのか？」
「……お前は……？」
「私はアームドクローン…プロトタイプ02……【アッシュール】マシーナリープラントにて制作された生体兵器の試作機の一体……」
桃麗「…プロトタイプ…02…」
「私の任務は……バイオプラントで行われているゼノン計画のデータ収集及び……制御不能となった欠陥品……プロトタイプ01、お前の消去……」
「私が…欠陥品……」
「欠陥品の消去……開始します…」
「私は…私は欠陥品ではないっ…！！」

蜂須加 鈴女 技一覧

コマンドの見方

＋……同時押し　⇐……方向押しながら　Ⓒ……攻撃1　Ⓥ……攻撃2

★は吹っ飛ばし属性

旋 つむじ

→ⒸⒸ

右切り→左から切り返し→回転切りの3連コンボ。コンボを出し切った後のスキがほとんどなく、もう一度「旋」に繋げることができる。少し後退してから出すのがポイントだ。その際攻撃まで少し間を置いてやれば、CPUはあまり超必殺技で割り込んで来なくなるぞ。極めれば一番速くCPUを倒すことができるようになるコンボだ。

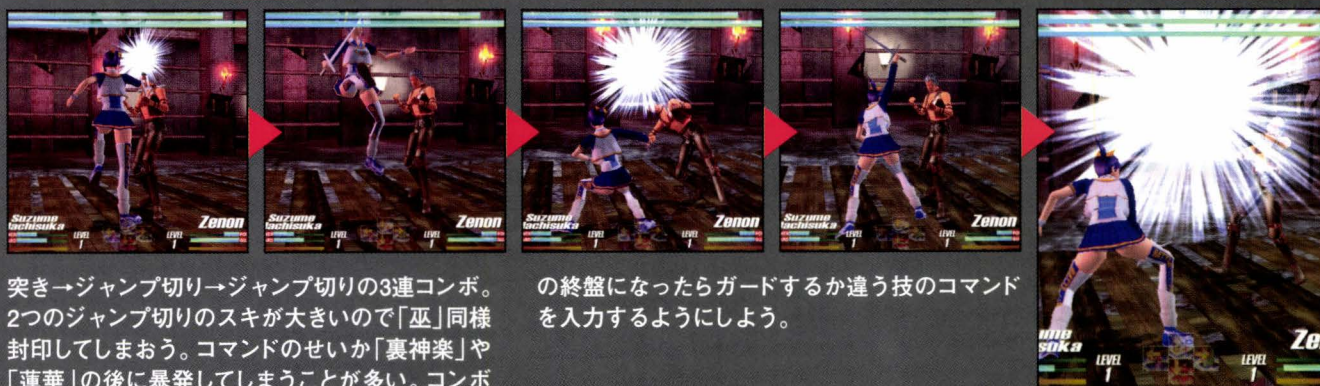
「さぁ〜て、ほな早速始めよか…」

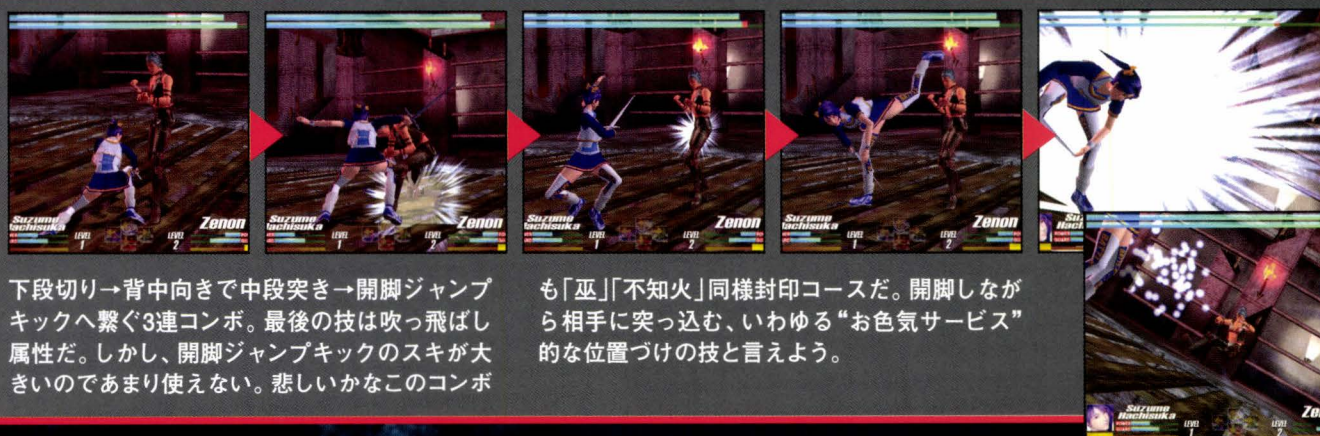
巫 かんなぎ

←ⒸⒸ

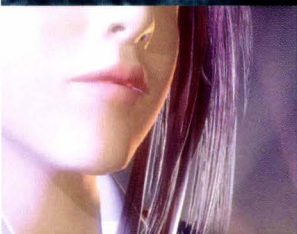
左切り→アッパー→ジャンプ回し蹴りの3連コンボ。ジャンプ回し蹴りが極端にスキが大きいので割り込まれやすい。ジャンプ回し蹴りを当てた後は相手を左方向に飛ばすので位置調整に使ってもいいが、ジャンプ回し蹴りのスキが大き過ぎるので封印してしまっても構わない。

「ウチの勝ち…やな」

不知火 しらぬい

突き→ジャンプ切り→ジャンプ切りの3連コンボ。2つのジャンプ切りのスキが大きいので「巫」同様封印してしまおう。コマンドのせいか「裏神楽」や「蓮華」の後に暴発してしまうことが多い。コンボの終盤になったらガードするか違う技のコマンドを入力するようにしよう。

★鬼払い おにはらい

下段切り→背中向きで中段突き→開脚ジャンプキックへ繋ぐ3連コンボ。最後の技は吹っ飛ばし属性だ。しかし、開脚ジャンプキックのスキが大きいのであまり使えない。悲しいかなこのコンボも「巫」「不知火」同様封印コースだ。開脚しながら相手に突っ込む、いわゆる“お色気サービス”的な位置づけの技と言えよう。

★土蜘蛛 つちぐも

右から斬りつけ→左から切り返し→開脚切りと繋ぐ3連コンボ。開脚切りまではほとんどその場で攻撃するので、あまり前に出たくないときに重宝する。突進力の高い技を多く持つ鈴女らしからぬ技。最後の開脚切りは吹っ飛ばし属性だ。相手を吹っ飛ばしたいときは「土蜘蛛」か後述の「神楽」のどちらかで決まりだ。

神楽 かぐら

下段切り→左右の切り返し→突き→左切り→登りジャンプ切りへ繋ぐ6連コンボ。突進力もそこそこで、最後の登りジャンプ切りが吹っ飛ばし属性になっているので使用頻度はかなり高い。鈴女の吹っ飛ばし属性攻撃の中では当たる確率が最も高い。相手の背中が壁に近づいたら積極的に狙っていこう。

裏神楽 うらかぐら

軽くジャンプした回し切り→左右の切り返し→下段切り→回転切りの9連コンボ。初段のジャンプ切りの出が速いのでガンガン使える主力コンボだ。最後の回転切りの後はあまりスキがなく、次の行動に素早く移行できる。方向キーを上に入れっぱなしにしているためか「不知火」がコンボの後暴発することが多い。コンボの終盤になったらガードボタンを押しておこう。

★蓮華 れんげ　→↑Ⓒ連打

右切りから始まり数度の左右の切り返しの後、「不知火」「鬼払い」の2・3段目の技に繋ぐ全9発のコンボ。途中スキがある技が連続しているため、なかなか最後まで見られないもどかしいコンボ。ちなみに最後の技は吹っ飛ばし属性だ。扱いづらいのでこの際封印しても構わない。

朧舞 おぼろまい　↓↑Ⓒ連打

右切り→ハイキック→左右の切り返し→下段切り→「不知火」→アッパー気味の斬りつけに繋ぐ全15発の技を繰り出すコンボ。スキが「不知火」などの技も途中含まれているが、比較的に入りやすいコンボだ。特筆すべきはその突進力。フィールドの端から初めて、終わりまでに逆端まで届くほどだ。全段命中させなくても相手は壁際に追い詰められていることだろう。だたし相手にかわされたときも

幻霧氷翔斬 げんむひしょうざん　↑+Ⓒ+Ⓥ

「さぁ～て、ほな早速始めよか……」
(確かこの辺に……)
「あった…アレや、アレや……ん?!」
「だ、誰やっ…?!」
「ん?　アンタ確か…マシーナリープラントの…?」
「へぇ…おもろいやないか……」
「ここは確かバイオプラントの船やったはずやけど…」
「ほう、せやったら何しにウチを呼んだんや…」
「その戦闘データーをもとにさらに自己の強化を図るわけやね…」
「図星やな……ほな、始めよかっ…!!
「ウチの勝ち…やな」
「それじゃあ聞かせてもらおか…アンタの知ってるネタ、全部…」
「やっぱり…?!」
「そうや…セクション名までは言われへんけどな」
「あ、しもたっ…!!」
「生体兵器はこれが在るから油断ならんねん…ん?」
「何やこれ……まぁええわ、もらっとこ…」
「いかにもっって感じのビルやね…ほな行ってみよか…」
「誰もおらんの……かな……」
(せやけど、なんだか……気配みたいなもんは感じるんやけど……)
「なんやぁっ…!!」
「お兄ちゃん?　何の事や?」
「なんや知らんけど…ケンカ売ってるんやったら買うわ…」
「…しゃあないなぁ…痛い目見んと収まらへんか」
「これで…終いやな…」
「なぁ…ココにはあんた以外おらなんだんか?」
「さよか……一応断っとくけど…ウチはアンタの兄貴連れてった奴等の仲間ちゃうで…」
「まぁ…兄貴に会うたら、妹が探してたで言うたるわ…」
(さて…手がかりがまた消えてもた……どないしょうか…)
「今のは……桃麗やんけっ!!」
(アイツ…わざわざウチを誘いに来おった…絶対逃がさへんでぇ…)
「こんな所にわざわざ誘うてくれた訳は、一体何や?」
「アホな実験に付き合うてるヒマないわ……さっさとゼノンの居場所おしえてもらおか…!!」
「この間は、手加減しとったんやボケ…」
「言うたやろ…手加減してたって…」
「ほな…教えてもらおか……ゼノンは何処におんねん?」
「それはどこや?!」
「え?!　またかいなっ…!!」
「…ったく、結局自爆するんかい……あぁ、ビックリした…」
(何や……包囲されとる……特警が動いてるんか……)
(弔い合戦って訳か……ご苦労さんなこっちゃで……)
(【アッシュール】のアジトにゃぴったりやなぁ…)
「何や…!?」
「撃たれたんかっ?!」
「え、ウチか?　ウチは通りすがりのモンや…舞ちゃんに頼まれてお兄ちゃん探してるんやけど」
「やっぱりアンタが千速さんか……」
「知りたかったら……ウチに勝ってみるこっちゃな……」
「はぁ…はぁ……はぁ………勝ったぁ……」
「ほな聞かせてもらおか……アンタを撃ったヤツはどっちへ行ったん?」
「それはつまり、手ぇ貸してくれるって事?」

夏神 千速 技一覧

コマンドの見方

……攻撃1
……攻撃2

裂空撃 れっくうげき ↑＋C

パンチ2連発→強力な左フックへ繋ぐ3連コンボ。初段が当たれば全段確定する。リーチがある千速の技の中では、短めに属するコンボだ。しかし、技の出が速いことや最後の左フックが相手を右方向に飛ばす効果があるので、全く使えないとも言い切れない。

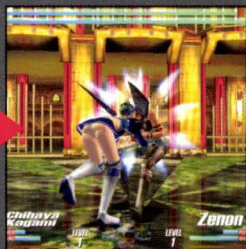
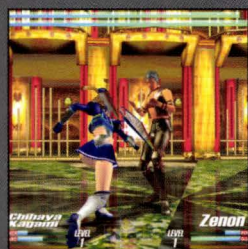
「まだ…話す気にはならない？」

★閃空牙 せんくうが ↓＋C

ローキック→ハイキック→サマーソルトキックへ繋ぐ3連コンボ。初段のローキックが当たれば最後まで確定するので、どんどん使っていこう。また、サマーソルトキックは吹っ飛ばし属性ということを覚えておこう。ローキックがギリギリ当たる間合いで出すと、ハイキックは繋がるが最後のサマーソルトはスカるので密着した状態で攻撃したい。

「了解……突入するので援護を…」

★閃空連脚 せんくうれんきゃく

↑↑Ⓒ連打

サマーソルトキック3連発のコンボ。最後のサマーソルトキックは吹っ飛ばし属性なのだが出す前にためる動作があり、相手が後退するとあっけなくかわされてしまう。ダメージ的にもあまりない。吹っ飛ばし属性の技は他にも4つあるので、無理してこのコンボを使うことはない。コマンドも2つと千速にしては簡単ではないので封印した方が良いだろう。

★裂空牙 れっくうが

↑+Ⓥ

パンチ→膝蹴り→上段突き出し蹴りの3連コンボ。膝蹴りから上段突き出し蹴りに移行するときに少しためる動作をするので、最初のパンチの当たる角度が浅いと最後の蹴りがスカってしまうことがあるので注意しよう。もちろん超必殺技での割り込みもある。この技も吹っ飛ばし属性を持っているので、相手を壁際に追い詰めたときに使うと良いだろう。

円空脚 えんくうきゃく

↓+Ⓥ

中段突き→回し蹴り→その反動を利用しての踵落としへ繋ぐ3連コンボ。初段が決まれば全段確定なので、ガンガン使っていこう。最後の踵落としが当たるとなぜか相手は左方向に飛ばされる。「裂空撃」と併用すれば相手を左右に移動させることができるので、壁などの位置調整に役立つ。

飛燕裂空牙 ひえんれっくうが

←Ⓒ連打

ミドルキック→2連突き→ローキック→ハイキック→ジャンプ回し蹴りへ繋ぐ3連コンボ。キックを多用している割にはあまり割り込まれない。最後のジャンプ回し蹴りは相手を"大きく"右方向に移動させることができる。当てた後にスキがあり、超必殺技で返されることもよくあるので、体力が少ないときの使用は注意しよう。

★空牙烈翔 くうがれっしょう

→Ⓒ連打

2連突き→ローキック→ハイキック→中段突き→ジャンピングニーに繋ぐ6連コンボ。スキも少なく打数も押さえ気味なので相手の割り込みをあまり気にせず使っていけるのがいい。あまり前進しないのもポイント。ジャンピングニーが吹っ飛ばし属性を持っているので、このコンボで壁破壊をすると気分爽快だ。

円空連舞 えんくうれんぶ

文字通り回し蹴りを使い、舞っているような9連コンボだ。ミドルキックから入るのでスキは少々あるが千速のリーチの長さを信じて出していこう。一度出してしまえば最後まで繋がりやすいのも魅力だ。コンボの最後のジャンプして回し蹴りは「飛燕裂空牙」と同様に相手を右方向に飛ばす効果がある。難点はコンボ後相手が超必殺技で返してくることだ。

★裂空斬壊陣 れっくうざんかいじん

全キャラの中でも舞の次に長く、3連突きからはじまる千速の最長コンボ。全部で16発もある。突きが届いていないように見えて実は当たってしまうというリーチの長さがミソ。いつの間にか相手を引き寄せてボコボコにする爽快なコンボだ。相手の攻撃をかわしてから攻撃すればほとんど繋がってくれる。ただし、最後のジャンプキックはスキが大きい。

裂空光波拳 れっくうこうはけん

↑＋C＋V

「言いなさい…如月 丈は、今何処にいるのっ？」
「お前達【アッシュール】のアジトはどこなのっっ！！！」
「ゴメンね舞ちゃん……まずは【アッシュール】…それが先なの…」
（【アッシュール】……？！　とうとう尻尾を出してきたわね…）
「誰だか知らないけど……そろそろ姿を見せたら…」
「【アッシュール】の人間ね…？」
「その雇い主が【アッシュール】って訳ね…？」
「仕事って…？」
「じゃあ、お言葉に甘えて……」
「まだ…話す気にはならない？」
「ちょっと待って…それじゃ……今発生してる連続婦女暴行は【アッシュール】が関係してたのね…？」
「舞ちゃんが…舞ちゃんの言ってたトコが……当たってた…」
「それじゃ……一ヶ月くらい前、【アッシュール】捜査中に行方不明になった捜査官の事は知ってる？」
「お願い、教えてっ……私はその人を探しているのっ…！！」
「しまったっ…？！」
（ここに…一体何があるって言うの…？）
「大きな船だわ…船籍は何処かしら…？！」
「だ、誰っ…？！」
「【アウルバビロン】…！　【アッシュール】が偽装でよく使う船籍ね……で、貴女は？」
「……罠のつもり？」
「この船は何のための船なの…？」
「だった…？」
「同じ組織内だって言うのに激しい足の引っ張り合いね……」
「では、私をここに誘った理由は……？」
「………」
「答えて……その行動になんの意味があるの…？」
「なるほど…別セクションのプロジェクトね…」
「それと…私を襲った事との関連はなんなの？」
「えっ…しまった…！！」
「証拠隠滅って訳ね……」
「これ……舞ちゃんが…丈に………あげた…」
「それで…アタシにも…同じ物を買ってくれた…」
（丈………今、何処にいるの……一体、何をしてるの…？）
（ゼノン……生体兵器……そのベースとなった肉体は……）
「一体なのつもりなの……蜂須賀 鈴女さん？」
「情報屋って貴女だったのね…一体何のつもり？」
「何の情報？」
「舞ちゃんが…？！　どうしてっ？！」
「買うわ、情報…」
「リベンジに付き合う？」
「なるほど……理解したわ」
「報酬は約束どおりよ……結果はどうあれね…」
「教えて…舞ちゃんは何処に向かったの…？」
「ありがとう…すぐ行くわ…！！」
「あれで帰れなくなるほどヤワじゃないでしょっ……！！」
（いたっ…舞ちゃんっ！！）
（おそらく管理会社を調べれば、【アッシュール】との繋がりが出てくるはず…）
「ま、舞ちゃんっ…！？」
「舞ちゃん、大丈夫っ…？！」
「弾は当たってないのね…？　よかったぁ………それで、撃った相手は？」
「そう、わかったわ……それじゃ舞ちゃんはココに残って……」
「ダメよ…これ以上は危険だわっ！！」
「気持ちは分かるわ……でも、貴女を危険な目に会わせたくない…」

ゼノン 技一覧

コマンドの見方

＋……同時押し ……方向押しながら ……攻撃1 ……攻撃2

★は吹っ飛ばし属性

★バースト・ドラッケン ↑＋Ⓒ

ボディブロー→左フック→ドロップキックのコンボ。ドロップキックを出すときにやや前進する。最後のドロップキックは吹っ飛ばし属性あり。ドロップキックへの移行時に若干スキがあるので注意。

「喉…熱い……乾く……乾くぅっ…!!」

デッド・グレネード →ⒸⒸ

ハイキック→ボディブロー→右フックへと繋ぐコンボ。ほとんど前進しないので、その場をキープしたいときに使おう。最後の右フックは相手を左方向に飛ばす性質がある。相手の位置調節に使えるぞ。

「今度こそ……お前で…渇きを止めてやる…」

★デス・クロス・ハーケン

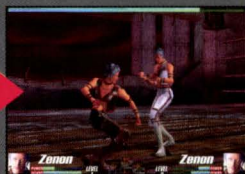
左フック→右フック→フライングクロスチョップのコンボ。フライングクロスチョップで大きく前進するので、遠めの間合いからクロスチョップだけあてるのもおもしろい。なおクロスチョップは吹っ飛ばし属性があるぞ。

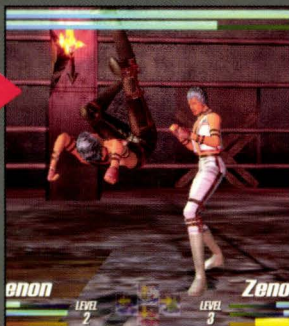
ヘル・ランサー

ミドルキック→左ストレート→回しミドルキックのコンボ。比較的にスキがないのでとっさの時に使える。注意点は方向を右に入力するせいか相手との位置がズレて最後のミドルキックがスカってしまうことだ。

トリプル・ブランディング

ボディブロー→上から殴りつけ→アッパーカットのコンボ。初段が入れば最後まで繋がる。命中後は相手との距離が少し離れるので、相手を押し返したいときに使える。また、ほとんどその場で攻撃が終わるので、電撃壁がある場合などで重宝する。

トルネード・ビースト

ローキック→パンチ連打→ジャンプ回し蹴り→右アッパー→左ストレートへ繋ぐ6連コンボ。ローキックのリーチが長いので遠い間合いから狙うと良い。その場合ジャンプ回し蹴りがスカリやすいので注意。最後まで繋げることができれば相手を大きく後退させる。また6発というコンボ数からCPUがあまり返してこない利点もあり。

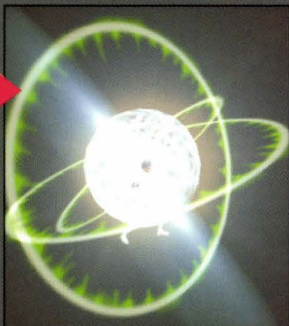
★デビル・トマホーク　← Ⓥ連打

エルボー→フック→ボディブロー→喧嘩キック→ミドルキック→フライングニールキックのコンボ。エルボーの出が速いのであまり打ち負けないことがない。5発目のミドルキックのスキがあり、6発目のニールキックはさらにスキが大きい。突進力も高く吹っ飛ばし属性のあるコンボなので壁のあるステージでは積極的に狙っていきたい。

デス・サイクロン　↑↑Ⓒ連打

パンチから入りバックナックルやジャンプ回し蹴り・フライングニールキックに繋ぐ、主に蹴り主体のコンボだ。最初のパンチのリーチはかなり短いが、突進力はあるので遠めの間合いから使っても良い。相手との位置によってはバックナックルがスカリやすいので注意。6発目のジャンプ回し蹴りとラストのニールキックはスキがある。

デス・グレネード・サイクロン　↑↑Ⓥ連打

ミドルキックから始まり、ジャンプキック3連発で締める15連コンボだ。デスサイクロンと違い主に手技主体のコンボといえる。初段のミドルキックはリーチがあり出も速いので、どんな場面でも使っていける主力技。もちろん突進力も高く、相手を壁際に追い詰めるのにも有効。途中や最後にスキのある場面もあるが、見返りの方が大きいのでガンガン使おう。

グラビティ・トルネード　↑＋Ⓒ＋Ⓥ

二起脚（にききゃく）→ジャンプ回し蹴りに繋ぐ3連コンボ。二起脚とは中国武術で“ジャンプダブルキック”というかんじだ。ジャンプ回し蹴り時にスキが大きく割り込まれやすいので注意。当たれば相手を左方向に飛ばす事ができるので位置調整に使える。初段を遠い位置で当てるとジャンプ回し蹴りがスカリやすい。

解析 バトルレイパー BATTLERAPER

ゲームシステムから各キャラ別攻略まで徹底解説。コレを読んでからプレイすれば楽勝クリア間違いなし！　今まで明かされなかった各キャラ詳細データや驚きの隠しフィーチャーも大公開だ!!

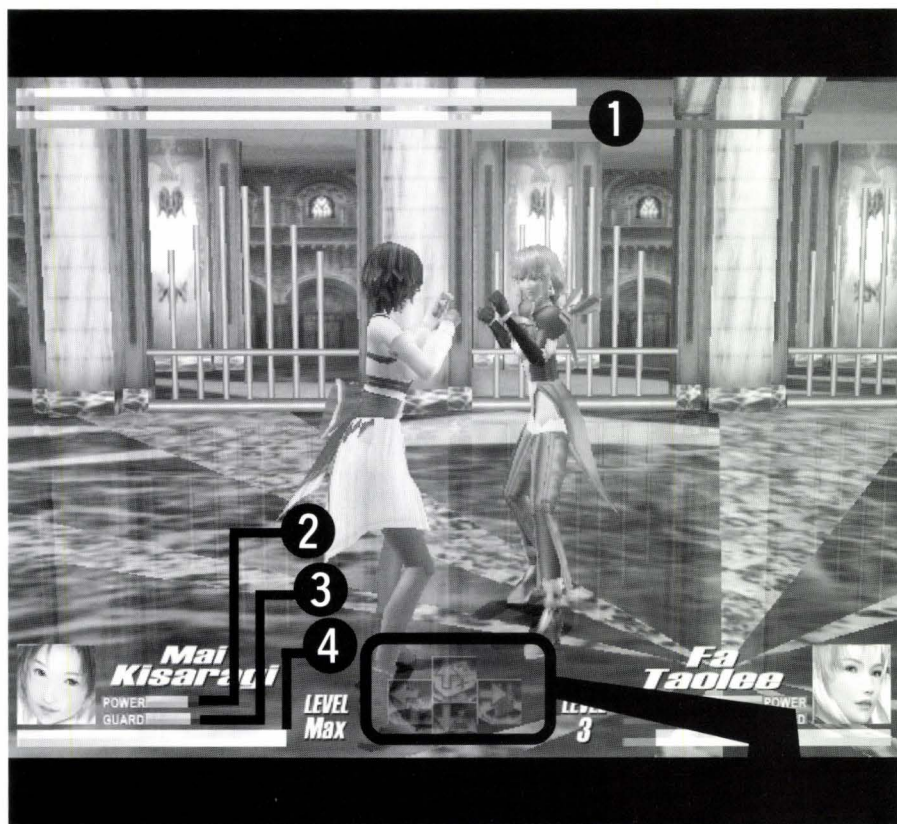
画面の説明

まずは基本となる画面の見方から説明していく。意外と忘れがちなポイントもあるので、ゲーム前に再確認しておこう。

❶体力ゲージ
このゲージがなくなると負けが決まってしまう。明るい部分が現在の体力。暗い部分が体力ゲージの最大値だ。各キャラ毎に体力設定がある対戦格闘ゲームは非常に珍しい。

❷攻撃力ゲージ
各キャラ初期数値が決まっているが、攻撃力増加アイテムを取得することによって増加する。ただし、最大値はあるので取りすぎても意味がない。おそらく最も見られることのないゲージだろう。

❸防御力ゲージ
実は体力ゲージよりも大事な項目。体力ゲージが半分くらいになると服が破れると勘違いしがちだが、このゲージがなくなった時点で一枚目の服が破れる。ガードしていても少し減るので注意。

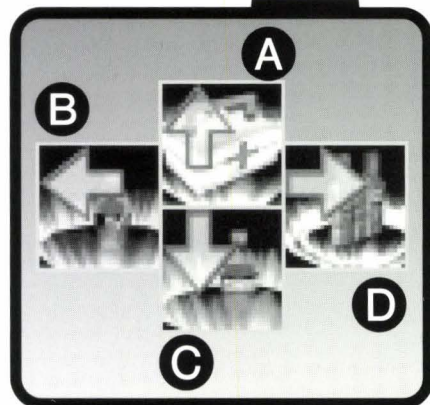
❹必殺技ゲージ
こちらの攻撃を当てるか(ガードさせても可)相手の攻撃を受けると上昇する。ゲージが満タンになると1レベル上がるのではなく、レベル1からレベルMAXまでの総合的な量ということを覚えておこう。

アイテムの効果

4種類あるアイテムの効果を理解して、有利な試合運びをしよう。なおアイテムの出現条件は完全にランダムだ。

Ⓐ体力回復
体力ゲージがなくなったら負けなので、見逃せないアイテム。防御力の低いキャラは特に重要。もちろん相手に取られると勝利が遠のくので取られてはいけない。満タンの時は取っても意味がない。

Ⓑ超必殺技ゲージ増加
超必殺技ゲージを一気に増加させるアイテム。しかし攻撃すれば十分に増えるので、余り固執することはない。逆に、遠い場所にあるアイテムを取りに行くのは、相手の攻撃を受けかねない危険な行為だ。

Ⓒ攻撃力増加
攻撃力が上がればそれだけコンボの威力も増す。一打あたりの攻撃力が重要なバトルレイパーにおいて、攻撃力増加は“相手の攻撃の数を減らす"という意味も含まれている。

Ⓓ防御力増加
防御力ゲージはキャラの防御力と同時に“服の防御力"も表している。ゲージがなくなってから取っても効果はないので注意しよう。ちなみにこのアイテムは1ステージに1度しか出ないことも覚えておくといい。

攻撃の特性

ただボタンを叩いていただけでは勝てない。各攻撃方法を理解することによって効率よく勝利を収めよう。

バトルレイパーにおける「攻撃」とは

バトルレイパーの攻撃は基本的に連続した複数の技の集合体だ。これからは一個単位の技と区別するため便宜上“コンボ(コンビネーションの略)”と呼称する。

コンボの種類は、初段が命中すれば最後まで確定するものから、途中にスキのあり相手に移動や超必殺技で回避されるもの、後述の吹っ飛ばし属性に繋ぐものと多種多様だ。相手の攻撃をかわした・相手を壁際に追い詰めたなどの状況に合わせたコンボを出せるようになれば、効率よく勝利を収めることができる。コマンドを入力するとミスしない限りコンボが出るが、意図的に止めることにより効果的なコンボを作り出すこともできる。スキのない技で止めて別のコンボに繋げられるようになれば完璧だ。

「吹っ飛ばし属性」の技を熟知せよ!

全てのレベルの超必殺技と特定のコンボは攻撃を相手に当てたとき(超必殺技は無条件)相手をダウンさせることができる。これを“吹っ飛ばし属性”がある技と呼ぶ。相手を破壊可能な壁に追い詰めて吹っ飛ばし属性を持つ技を当てると、下のフィールド(サブフィールド)に落とすことができ、キャラ毎に決まったダメージを与えることができる。普段は“相手をダウンさせる”効果を最大限に利用し、あえて“破壊できない壁”に追い詰めてから使用する。例えば超必殺技→吹っ飛ばし属性のあるコンボ→その他任意のコンボなどのように、“ダウンさせている間に”別のコンボへ繋ぐことにより多くのダメージが奪えるというわけだ。

破壊可能な壁はこの3つだ!!

オペラハウスの柵

廃ビルの壊れた壁

工事現場

超必殺技の解説

なにもレベルMAXだけ使う必要はない。他のレベルの超必殺技の特性も覚えて、より速くクリアしよう。

初期状態がこのレベル1だ。相手に当てると無条件にダウンさせることができるが、超必殺技の中で唯一この攻撃だけはガードが可能だ。出した後に挑発的なポーズを取る。

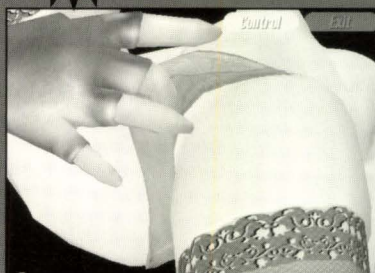
これより上位レベルの超必殺技は**「ガード不能」**で距離に関係なく相手にヒットさせることができる。レベル2の超必殺技は威力は大したことがないものの、吹っ飛ばし属性がある。

胸もみ

レベル3の超必殺技はランダムで「胸もみ・股間こすり・バックドロップ」の3つの技が出る。効率的に胸もみを成功させるには左・右・両方とやってみて一番効くところを攻める。時間単位で効く場所が変わるので色々な所を攻めてみよう。

◀両胸を鷲づかみにしただけでは感じてくれない。タイミングが重要!

こすり

「股間こすり」も「胸もみ」と同様に時間単位で効く場所が変化する。この場合は効く“アングル”と言った方がいいかもしれない。こすり方も変化させて一番効くものをチョイスしよう。ダメージMAXに達するのは「胸もみ」よりも難しい。

◀速くこすればいいってもんでもないらしい……。陰核を中心に攻めるか?

レベルMAXの状態で超必殺技のコマンドを入力すれば、各キャラの最終奥義が出せる。ただし各キャラ毎に攻撃力が違うので必ずしも大ダメージとは限らない。右の写真は最も高威力な桃麗の「雷皇呪」(左)と低威力な鈴女の「幻霧氷翔斬」(右)だ。

移動の特性を知る

移動が分かれば攻撃も防御もうまくいく。足が遅いキャラでも大事な項目なので読み飛ばさないように。

通常移動

このゲームにおいて移動は非常に大切だ。自分を有利な場所へ移動させたり、逆に不利な状態から脱出するなどが基本的な使い方だ。自分を有利な状態にするためには“旋回”を多用する。相手が攻撃を仕掛けてくる間合いに入ったらすかさず旋回し続けよう。どちら方向でも構わないが、画面の見やすさを考えると“画面左方向”が良い。密着よりも少し離れた間合いで旋回するのがコツ。もちろん足の遅いゼノンや桃麗でも大丈夫だ。心配なら左斜め下に少し移動してから左旋回に移れば相手との距離もとれるのでより確実になる。旋回で完全に相手の背後を取ったら攻撃開始だ。スキだらけの相手に思う存分攻撃を叩き込もう。

■キー入力による移動方向

左　左上　上　左下　右上　下　右下　右

アイテム移動

中央下に表示されている「アイテムランプ」。このランプが光った方向キーと移動ボタンで“アイテム移動”が行える。コマンドは同時入力でなくとも方向キーを押したまま移動ボタンでOKだ。一度アイテム移動するとアイテムを取るか、相手に妨害されない限り完全に無防備なので注意しよう。

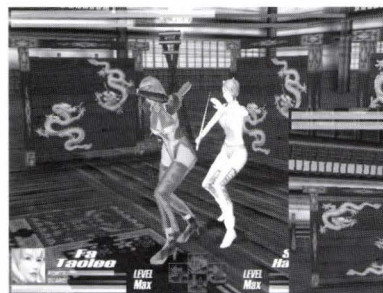
▲例え相手と距離があっても、アイテム移動中はレベル2以上の超必殺技で攻撃されてしまう

防御テクニック

バトルレイパーの防御システムは少し特殊なので、ここでしっかり把握しておこう。

防御することの意義

バトルレイパーの防御方法は少し変わっている。それは、上段／下段攻撃のハッキリした区別がないことではなく、「例え防御に成功しても体力がわずかながら減る」ことだ。体力だけではない。実は防御力ゲージも減っている。防御力のあるゼノンならまだしも、舞や千速はガードするのも危ないくらいだ。もちろん相手の攻撃を正面から防御でやり過ごしてから攻撃に移ってもいいが、旋回で回避してからの攻撃の方がかなり効率がいい。それに、レベル2以上の超必殺技で攻撃されたらどのみち防防御不能。では、防御することは封印してひたすら旋回から攻撃を繰り返していればいいのだろうか？ ……答えはYESともNOとも言える。一度も防御することなくオールクリアすることはそれほど難しくはない。しかし防御すべき場面は必ずやってくる。それは「超必殺技のダメージ軽減」だ。CPUはこちらのコンボラッシュの後（具体的には6連打を過ぎたあたり）、超必殺技で返してくる場合が多い。こちらにスキがある状態なら防御できないが、最後の技がスキのない状態なら防御できるのだ。

▼防御力ゲージが残りわずか。この状態で防御をしても意味はない。回避して攻撃するべし！

▲すずめの体が光っているのは、防御している状態のためだ。この間、防御力ゲージは減り続けている。

起き上がりの攻防

バトルレイパーでの起き上がりは“吹っ飛ばし属性の技でダウンさせられた状態”を指す。ダウン状態は超必殺技を喰らった直後やサブフィールドに飛ばされた状態も含まれる。吹っ飛ばし属性の技を喰らってダウンした瞬間から、実はすでにアタリ判定が存在するので、連続で技を出されるとそのまま攻撃を喰らい続けてしまう。つまり、壁際に追い詰められて超必殺技からコンボを繋げられたときや、出した後にスキのない吹っ飛ばし属性の技を出されたら、確実に連続してダメージを受け続けることになる。いわゆる“永久コンボ”と呼ばれるものだ。それならハマるしかないのか？というとそうでもない。実はダウンした状態では、防御はできないが超必殺技だけは出せるのだ。ダウン状態で連続攻撃を受けそうになったら、超必殺技を出して回避すればいいのだ。バトルレイパーでは超必殺技は攻撃的にも防御的にも利用できるというわけだ。

起き上がりの動作は、画面が切り替わる前から始まっていることも覚えておこう。ちなみに、相手の攻撃以外で唯一ダウンするのはも電磁壁に触れたとき。もしそのとき相手が近くにいるなら、超必殺技を出しておいた方がいい。

▼このように立ち上がる間もなく、背中方向から攻撃を喰らうことになる

▲電磁壁を挟んで舞の攻撃が炸裂しそうだ！ このまま超必殺技を出さないと……

各キャラ基本能力＆詳細数値データを大公開！

	Life	Range	Speed	Power	Guard	EX Max	EX L2	EX L1	落下ダメージ
鈴女	80	100	78	50	60	150	70	30	250強
舞	75	16	100	18	50	200	100	20	250強
ファ	90	38	20	72	70	250	120	25	250強
千速	85	80	45	50	50	220	100	30	250強
ゼノン	100	44	16	100	100	180	80	35	250強
も	100	50	100	150+α	100	なし	100	なし	250強

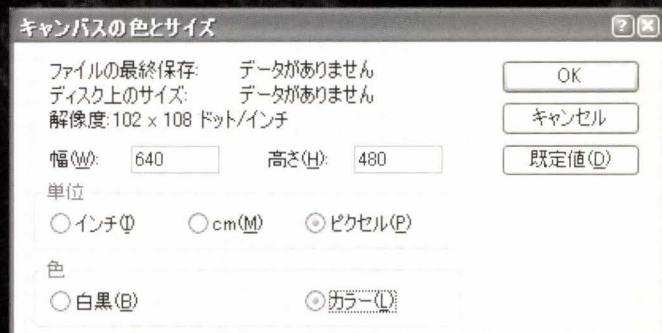
《Speed》は舞を100として、《Range》は鈴女を100として、《Life》《Power》《Guard》はゼノンを100として表記しています／
《EX》は超必殺技。その右はレベル／超必殺技のLEVEL3は可変のため省略／その他、対戦中にも増減あり／
《Life》は体力ゲージの長さ。《Range》は攻撃が届く範囲。《Speed》は技の速度ではなく移動の速さ。《Power》は攻撃力の強さ。《Guard》はガードゲージの長さ。《EX Max》・《EX L2》・《EX L1》はそれぞれ超必殺技のレベルMAX・2・1の攻撃力を表している。落下ダメージは各キャラ共通のようだ。キャラの一番下の「も」は「Mr.M」のことだ。さすがは隠しキャラだけあってほぼ完璧な数値。Mr. MのEX MaxとEX L1は技自体存在しないため「なし」になっている。

隠しフィーチャー大公開！

なんと！　ゲーム中の画面をキャプチャーする方法を紹介。お気に入りの画像を壁紙にすることもできる。

画面キャプチャー

早速やり方を説明しよう。まず、Cドライブに"cap"と言う名前のフォルダを作成する。その中に640x480・800x600・1024x768の3つのサイズのBMP(ビットマップ)ファイルを作成し、それぞれの名前を「ORG_0640.bmp・ORG_0800.bmp・ORG_1024.bmp」とする。

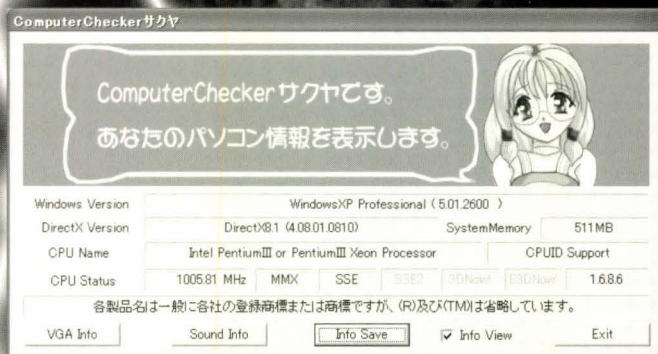
画像ファイルの作り方はウィンドウズの「スタートメニュー」から「プログラム」→「アクセサリ」→「ペイント」と開き、ファイルメニューの「変形」→「キャンバスの色とサイズ」を選べば画像の大きさを指定できる。あとは先の指定通りファイルを作って、Cドライブの"cap"フォルダに入れれば準備OKだ！

ゲーム中に"BSキー"を押すと、表示されている画面がキャプチャーできる。キャプっした画像はCドライブの"cap"フォルダの中に自動的に保存される。静止画像はもちろん、ムービーや格闘中もバンバンキャプれるので、好きな画像を壁紙にしちゃうのも面白い。

NOTICE!

キャプる前に下準備が必要だ

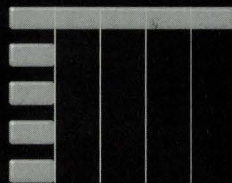
画面キャプチャーをするにはアップデートパッチを当てていなければならない。本誌収録のCD-ROMの「修正パッチファイル」→「バトルレイパー」→「brupd.exe」をコピーして実行すると"battler.exe"が解凍されるので、そのファイルをバトルレイパーのプログラムフォルダ内に貼り付ければ作業は終了だ。

ComputerCheckerさくや

バトルレイパーをインストールすると、イリュージョンファンにはおなじみの「サクヤ」もしっかり入っている。「プログラムフォルダ」→「DREAMS」→「BATTLERAPER」フォルダ内の"ccs.exe"が本体なので、実行して自分のPCのスペックを教えてもらおう。

▲かわいい顔のアイコンがCCサクヤ目印だ。サポートを受けるときは詳細なスペックが必要。そんなときに役立つのがこのCCサクヤだ。

如月 舞

移動スピード	
攻撃範囲	
攻撃力	
ガードゲージ	
ライフゲージ	

流派:コマンドアーツ+我流空手

コマンドの見方

+……同時押し
⬅……方向押しながら
Ⓒ……攻撃1
Ⓥ……攻撃2
★は吹っ飛ばし属性

スピードと手数の多さで相手を翻弄せよ!

舞は全キャラ中最もスピードが優れている。移動速度だけでなく、技の出も最速だ。スピードが優れている代わりに防御力・ライフは最低なので相手の攻撃は極力喰らってはいけない。相手の一連のコンボで服を脱がされるくらいダメージを喰らうからだ。また、攻撃力も最低なので手数も必然的に多くしなければならない。基本戦術は常に旋回し相手の攻撃をかわしてから攻撃というのは他のキャラと変わらないが、攻撃力のない舞はどうしても手数が増えがち。CPUはコンボを多く喰らったり、手数が多くなると超必殺技で技に割り込んでくる。他のキャラだったらあまり問題ないが、舞の防御力では攻撃するだけ損することになりかねない。いかにCPUに超必殺技で技を返されないように立ち回るかが舞の課題なのだ。舞の技の中には吹っ飛ばし属性を持つ技が3つ(「竜炎脚」「火竜転身脚」「竜尾旋風」)もあり、この技で相手をダウンさせることによって超必殺技の割り込みを防ぐことも出来る。また、コンボの中には技を出したあとほとんどスキのないものもあり、この技のあとに別の技を追加することによって強力なコンボを作ることも可能だ。(詳しい方法は後述)とにかく舞は相手の攻撃を喰らってはいけない。技を喰らいだしたら⬆を押しながらⒸ+Ⓥボタンを連打して超必殺技を出すか、右か左に旋回して相手の技をかわすことに専念しよう。

技名	コマンド
★竜炎脚	⬆ⒸⓋⒸ
竜牙穿脚	➡ⒸⓋⒸ
旋風竜炎脚	⬅ⒸⓋⒸ
★火竜転身脚	⬅ⓋⒸⓋ
竜炎連脚	➡+Ⓥ
竜尾旋風	⬆ⓋⒸ連打
★火竜螺旋転身脚	⬇⬆ⒸⓋ連打
竜炎連撃	⬇⬆ⓋⒸ連打
竜炎乱舞	⬆⬆ⒸⓋ連打
超必殺技(レベルにより変化)	⬆+Ⓒ+Ⓥ

ワンポイント 技解説

火竜転身脚

技の最後のサマーソルトが吹っ飛ばし属性を持つ「火竜転身脚」はとても使えるぞ。最初の攻撃があたれば最後まで当たり最後の技が当たれば相手はダウン、当然反撃は受けない。また、サマーソルト後はこちらの方が先に動けるので、寝ている相手にもう一度火竜転身脚を出せば連続して当てることが出来る。

竜炎連脚

ワンコマンドで出せる「竜炎連脚」も重宝する。とっさのときでも出しやすい。また、ほとんどその場で技が完結するのも特徴。舞のコンボは突進力高い物ばかりで電気の壁のシーンでは、相手との位置が逆転して逆にピンチに陥ってしまう。余計なダメージを減らすためにも、場面によって的確に技を出すのも大切だ。

隠し技公開!!

⬇⬆ⓋⒸ交互に連打

二起脚から始まりミドルキック・回し蹴りへ繋ぐ9連コンボ。ボタン入力はⓋⒸⓋⒸでも出ることも覚えておくと指の疲労対策にも役立つだろう。最初に割り込まれなければ、最後まで決まりやすい。主に足技主体だがスキがない。

⬆⬆ⒸⓋ交互に連打

「竜炎乱舞」連打を止めると技が途中で止まるので、対人戦のときは相手の裏をかくこともできるぞ。一度出始めれば最後の方まで割り込まれることはないので、この技を主力と考えても全く問題ない。なおボタンの連打はあまり速くなくても良い。

オススメコンボ

▲この蹴りのあと超必殺技に繋げろ!

相手を壁に押しつけて「竜炎乱舞」コンボが終わる前くらいから⬆+Ⓒ+Ⓥ連打で超必殺技に繋ごう。超必殺技後にまた竜炎乱舞からコンボにループできるぞ!

VS同キャラ

同キャラの舞戦ではとにかく相手の技を誘うこと。旋回や前後移動と連動した旋回も舞の移動力を考えると効果的だ。技をかわせばコンボの長い舞だから余裕を持ってこちらの技を入れられる。ただし、こちらの手数が増えれば相手の超必殺技ゲージが貯まり、それによって超必殺技で割り込まれやすくなることを計算に入れよう。舞のコンボはジャンプして蹴る技が多く、そのときに超必殺技で割り込むことも覚えておこう

VS Mr.M

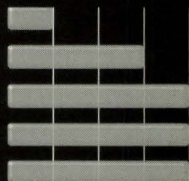
舞の防御力ではMr.Mのコンボを喰らうと間違いなく服が脱げるくらいの大ダメージだ。とにかく相手の技を旋回して技をかわし、最大攻撃力のコンボを叩き込もう。もちろん相手も超必殺技で割り込んでくるだろうが、相手に喰らう技を超必殺技のみにできれば防御力の低い舞でも間違いなく勝てるぞ。相手の超必殺技を喰らうと、舞が起きあがる前に技を出しているはずだ。そのときは迷わず超必殺技を出していこう。

華 桃麗

流派：暗流殺手

コマンドの見方

＋……同時押し
←……方向押しながら
Ⓒ……攻撃1
Ⓥ……攻撃2
★は吹っ飛ばし属性

技名	コマンド
殺攻連脚	→＋Ⓥ
★転身冥皇壁	↓Ⓥ↑Ⓒ
冥皇掃脚	↑ⒸⓋⒸ
伏身虎蹴腿	←ⒸⓋⒸ
★冥皇掌	↓・↑＋Ⓒ
★連爪殺蹴	↑ⓋⒸⓋ
冥皇連伸鞭	→ⒸⓋⒸ
天蹴連攻脚	↓↑Ⓥ連打
冥皇穿舞	↑↑Ⓥ連打
超必殺技(レベルにより変化)	↑＋Ⓒ＋Ⓥ

女性キャラのパワータイプだ

桃麗は中国拳法の劈掛拳(ひかけん)に似た技を使い、流れるような体捌きが特徴的。戦闘用改造人間だけあってパワー・防御力・ライフゲージ共に高い。そのかわり移動速度は最低クラスというキャラだ。とは言っても基本的に旋回移動で相手の攻撃をかわすことには変わりない。足が遅い桃麗は相手の突進力のない技はかわしづらいので距離を少しだけ取ろう。ただし足が遅いのでかわしたら素早く攻撃に移るか、突進力のある技「冥皇連伸鞭」か相手を捕らえやすい「天蹴連攻脚」「冥皇穿舞」などで追撃しよう。桃麗の技は全体的に長めのコンボが多く、回し蹴りや跳び蹴りなどスキのある動作が含まれているため途中で返されやすい。ついつい「天蹴連攻脚」「冥皇穿舞」などのコンボを使いがちになるが、これだけ長く途中にスキがあるコンボは間違いなく超必殺技で割り込まれる。体力がないときは注意して使おう。長いコンボではなく単発の技感覚で使っていける「殺攻連脚」「転身冥皇壁」「伏身虎蹴腿」はどれも3発で終わる技なので、CPUもなかなか超必殺技を使用してこない。それにこれらの技はコマンドも簡単でとっさのときに出せるので安心だ。時間がかかるように思えるかもしれないが、これらの技で確実に相手体力を減らしていく方が時間効率で考えても最良のパターンといえる。相手の超必殺技で割り込まれればそれだけ時間がかかるからだ。ここはじっくり腰を据え、"損して得取れ"の精神で行こう！

ワンポイント 技解説

殺攻連脚

パンチから始まり回し蹴り2連発へ繋ぐコンボ。回し蹴りの特性で相手を向かって右側に押しのけることができる。壊せる壁があるときなど相手位置を移動ではなく攻撃で位置調節するときに使おう。それ以外では桃麗の中ではワンコマンドで出る唯一の技なのでとっさのときに出す技としても重宝するので覚えておこう。

転身冥皇壁

パンチ2発からの鉄山靠(てつざんこう)のような技を喰らわす豪快なコンボ。特に2発目のパンチから3発目の鉄山靠は相手の技に対して"アタリ"が強く、ガンガン使っていける。少し離れた位置から2発目のパンチを当てるつもりで出すと面白いように喰らってくれる。特に移動力の高いキャラに使おう。

隠し技公開!!

↓↑Ⓥ連打

「天蹴連攻脚」ローキックから素早く三連打を浴びせつつ、姿勢を低くした状態から跳び蹴り、そして豪快に突きに派生するコンボ。コンボの長さはそれほどでもないが、最初の方に出る技はスキが少ない物ばかりなのでそれなりに使っていける。

↑↑Ⓥ連打

「冥皇穿舞」桃麗のコンボの中で最長を誇る15連コンボ。伏身虎蹴腿がベースとなっているが全体的に素早く繋ぐので、思いのほかスキは少なめ。しかし後半になるとスキが大きい技が続くので、超必殺技で返されないか心配だ。

▲吹っ飛ばせば反撃の心配はない

オススメコンボ

コンボと言うほどでもないが「転身冥皇壁」や「冥皇掌」は吹っ飛ばし属性があり、コンボも3発と短いのでCPUの超必殺技などの反撃を受けづらい。ガンガン多用しよう。

VS同キャラ

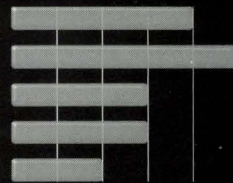
桃麗は移動力が全キャラ中最低クラスなのでスキのある技を喰らっている途中でも移動で回避することが困難だ。突進力がそこそこで技が長めのコンボを多く持つ桃麗。その技をかわせば比較的楽に追撃できる。ガードゲージも多いキャラなので、まずはできるだけ多く攻撃してガードゲージを減らすのも効果的。多少超必殺技で返されてもガンガン長いコンボを叩き込んでも良い。

VS Mr.M

防御力が少しくらい高くてもMr.Mの攻撃力の前では意味がない。桃麗のコンボは途中スキが極端に多いところがあり、超必殺技どころか普通の技でさえ割り込まれてしまう。これは背中から攻撃しても変わらず、あっけなく振り向かれて反撃されてしまう。Mr.Mに最適な攻撃法はズバリ"少し距離をおいてMr.Mが踏み込んできたところを「転身冥皇壁」"だ。この技を繰り返すだけで簡単に倒せるぞ。

蜂須賀 鈴女

移動スピード	
攻撃範囲	
攻撃力	
ガードゲージ	
ライフゲージ	

流派:蜂須賀流体術

リーチとスピードを活かした攻撃型

"圧倒的なリーチ"それが鈴女のアドバンテージだ。このゲームにおいて武器を持っている唯一のキャラだからしかたがない。(千速のパワードスーツや桃麗のボディそのものも武器と言えるが……)普通のキャラと比べると最長で約2倍近くもリーチ差がある。加えて足の速さも舞の次に速い。体感的には舞と同等のスピードだ。この2大メリットを活かしつつ戦うのが鈴女のスタイル。リーチを活かした「旋」や「蓮華」など、アウトレンジ攻撃で相手を寄せ付けない戦い方も良し。スピードを活かし相手の攻撃をかわしてから「裏神楽」や「朧舞」などのコンボを叩き込むのも良しの万能キャラだ。ちなみに打撃力も結構高く、手数の多さと相まって時間単位のダメージ効率は全キャラ中トップだ。と言っても安心してはいけない。ライフゲージの長さだけは短いので攻撃を喰らいすぎないように。喰らいだしたら超必殺技で割り込むか、方向キーを右か左に入れっぱなしにして旋回で回避しよう。移動速度が速いためか思いのほか脱出率は高い。鈴女の基本的な戦法は"ヒット&アウェイ"だ。相手に近寄り無駄なスキを多く持つ「巫」や「不知火」はこの際封印してしまおう。メリットのない技を使っても意味がない。。同じスキがあるコンボでも「鬼払い」や「土蜘蛛」などの吹っ飛ばし属性が付いているものを使おう。両方とも3発という少なめのコンボでCPUの割り込みも避けやすいからだ。

コマンドの見方

+……同時押し
←……方向押しながら
Ⓒ……攻撃1
Ⓥ……攻撃2
★は吹っ飛ばし属性

技	コマンド
旋	→ⒸⒸ
巫	←ⒸⒸ
不知火	↑ⒸⒸ
★鬼払い	←ⓋⓋ
★土蜘蛛	→ⓋⓋ
神楽	↑Ⓥ連打
裏神楽	←↑Ⓒ連打
★蓮華	→↑Ⓒ連打
朧舞	↓↑Ⓒ連打
超必殺技(レベルにより変化)	↑+Ⓒ+Ⓥ

ワンポイント 技解説

神楽

下段切りから突き、登りジャンプ切りへ繋ぐ6連コンボ。突進力もそこそこで、最後の登りジャンプ切りが吹っ飛ばし属性になっているので使用頻度はかなり高い。鈴女の吹っ飛ばし属性攻撃の中では当たる確率が最も高い。相手の背中が壁に近づいたら積極的に狙っていこう。

裏神楽

軽くジャンプした回し切りから始まる9連コンボ。初段のジャンプ切りの出が速いのでガンガン使える主力コンボ。最後の回転切りの後はあまりスキがなくすぐ行動できる。方向キーを上に入れっぱなしにしているためか「不知火」がコンボの後暴発することが多い。コンボの終盤になったらガードボタンを押しておこう。

隠し技公開!!

→↑Ⓒ連打

「蓮華」右切りから始まり「鬼払い」の2・3段目の技に繋ぐ全9発のコンボ。途中スキがある技が連続しているため、なかなか最後まで見られないもどかしいコンボ。ちなみに最後の技は吹っ飛ばし属性だ。扱いづらいので封印しても構わない。

↓↑Ⓒ連打

「朧舞」全15発の技を繰り出すコンボ。スキがある技も途中含まれているが、比較的に入りやすいコンボだ。特筆すべきはその突進力。フィールドの端から端まで届くほどだ。全段命中させなくても相手は壁際に追い詰められていることだろう。

オススメコンボ

▲壁際に追い詰めないようにするのがポイント

Mr.Mでもチラッと出たが「旋」を連発するだで相当ダメージを稼げる。コツは「旋」を当てたら少し後退してから出すこと。常に刀の切っ先で攻撃するようにしよう。

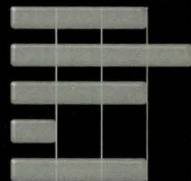
VS同キャラ

鈴女を相手にすると言うことはリーチとスピードを相手にすることだ。相手の攻撃レンジに入ったら徹底して旋回し、攻撃を必ずかわしてから反撃しよう。使うコンボは「裏神楽」や最長コンボである「朧舞」だ。その際相手の超必殺技で割り込まれてもかまわない。鈴女の超必殺技のダメージは他のキャラと違ってかなり低く設定されている。安心して超必殺技を喰らおう。こちらの攻撃を当て続ければ確実に勝てる。

VS Mr.M

Mr.Mのスピードは鈴女よりも上なので逃げ切ることは出来ない。基本に忠実に旋回してから反撃もいいが、スキのあるところで反撃を受けてしまう。スキが少なく反撃を喰らわないコンボを選択する必要がある。それはズバリ「旋」だ。この技は出した後のスキがほぼ皆無で続けざまに「旋」に繋ぐことが出来る。注意点はMr.Mを壁に追い詰めてはいけないこと。出来るだけフィールドの対角線を使って戦おう。

夏神 千速

流派:コマンドアーツ

簡単に出せるコンボが魅力

簡単に技が出せるこのゲームの中でも、群を抜いて簡単なのが千速だ。全10個の技のうち一つを除いて矢印一つのボタン一つという簡単操作。もちろん連打はするけれど、あちこち押さないで操作できるので、キーボードでも楽勝だ。千速の特徴としてリーチの長さがある。見た目的には相手に届いていなくても、吸い込むようにコンボが当たり出してしまう。まさに"サイクロン"。長めのコンボである「円空連舞」「裂空斬壊陣」で相手をボコボコにしてやろう。ただし、長いコンボだけに外したときのスキはデカい。簡単に相手に背後を取られることになるので、確実に当てよう。仰々しい武装とは裏腹に防御力は舞と同じなのであっけなくやられてしまうぞ。まぁ、露出度が高いから仕方がないけどね。千速のもう一つの特徴は吹っ飛ばし属性の技が5つもあること。もちろん超必殺技を含まなくてもだ。特に打数が3発の「閃空牙」やスキのない攻撃の「空牙烈翔」はオススメだ。数多い吹っ飛ばし属性の技や超必殺技を使いつつ、ジワジワと壁際に追い詰めてボコボコにするもよし、あえて広いフィールドを使って懐に飛び込んできた相手を広いリーチを使って"吸い込む"もよし。もちろん「裂空撃」「円空脚」などの簡単に出せて打数が少なく確実性が高い技も織り交ぜるのも効果的だ。いかなる状況でも相手と真っ向から対峙する。それが"特殊機動捜査官・夏神千速" の戦い方かもしれない。

コマンドの見方

＋……同時押し
⬅……方向押しながら
Ⓒ……攻撃1
Ⓥ……攻撃2
★は吹っ飛ばし属性

技名	コマンド
裂空撃	⬆＋Ⓒ
★閃空牙	⬇＋Ⓒ
★閃空連脚	⬆⬆Ⓒ連打
★裂空牙	⬆＋Ⓥ
円空脚	⬇＋Ⓥ
飛燕裂空牙	⬅Ⓒ連打
★空牙烈翔	➡Ⓒ連打
円空連舞	⬅Ⓥ連打
★裂空斬壊陣	➡Ⓥ連打
超必殺技(レベルにより変化)	⬆＋Ⓒ＋Ⓥ

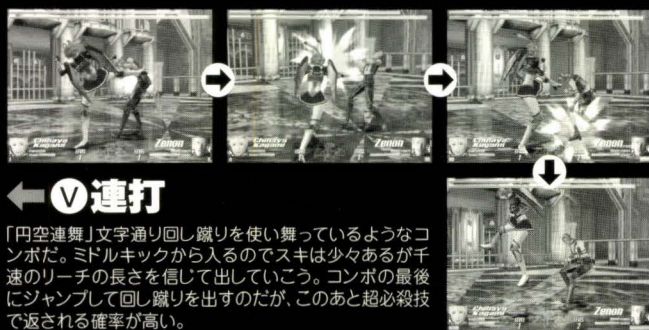
ワンポイント 技解説

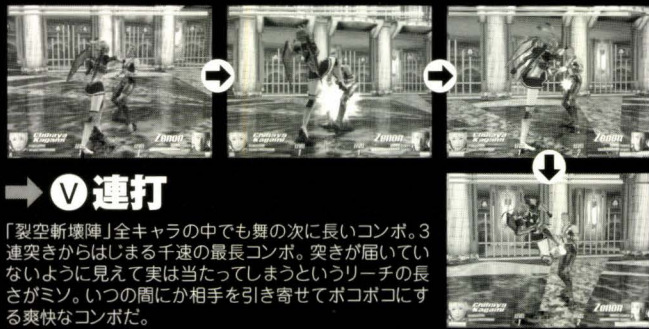
裂空牙

パンチ→膝蹴り→上段突き出し蹴りの3連コンボ。膝蹴りから上段突き出し蹴りに移行するときに少しためる動作をするので、最初のパンチの当たる角度が浅いと最後の蹴りがスカってしまうことがあるので注意しよう。この技も吹っ飛ばし属性を持っているので、相手を壁際に追い詰めたときに使うと良い。

空牙烈翔

2連突き→ローキック→ハイキック→中段突き→ジャンピングニーに繋ぐコンボ。スキも少なく打数も押さえ気味なので相手の割り込みをあまり気にせず使っていけるのがいい。ジャンピングニーが吹っ飛ばし属性を持っているので、このコンボで壁破壊をすると気分爽快だ。

隠し技公開!!

⬅Ⓥ連打

「円空連舞」文字通り回し蹴りを使い舞っているようなコンボだ。ミドルキックから入るのでスキは少々あるが千速のリーチの長さを信じて出していこう。コンボの最後にジャンプして回し蹴りを出すのだが、このあと超必殺技で返される確率が高い。

➡Ⓥ連打

「裂空斬壊陣」全キャラの中でも舞の次に長いコンボ。3連突きからはじまる千速の最長コンボ。突きが届いていないように見えて実は当たってしまうというリーチの長さがミソ。いつの間にか相手を引き寄せてボコボコにする爽快なコンボだ。

オススメコンボ

相手を壁に押しつけて「閃空牙」で吹っ飛ばしてからもう一度「閃空牙」に繋ぐ。地味ながら連続で当てることができるのと、「⬇＋Ⓒ」という簡単コマンドで出せるからだ。

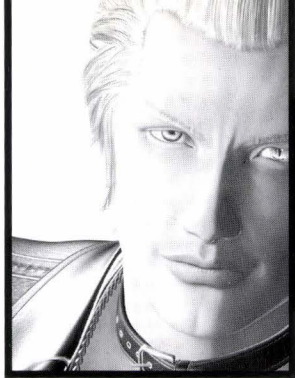
▲画面が切り替わる前に「閃空牙」を入力しよう

VS同キャラ

千速を相手にしたときに気を付けるのはやはり"リーチの長さ"だ。パースの付いた戦闘画面だけに距離を見誤ることもある。ここは千速のコンボの長さを逆手にとって、技をスカす事に専念しよう。足は早いほうではないが十分かわすことはできるので問題はない。CPUも一度技を出してしまえば止めることができないので、完全に背後を取って最大級のコンボ「裂空斬壊陣」を叩き込んでやろう。

VS Mr.M

旋回してMr.Mの攻撃をかわしてからの攻撃が基本。「円空連舞」や「裂空斬壊陣」などの長いコンボを入れると途中のスキが大きい技の間に超必殺技で間違いなく割り込まれる。こちらの攻撃→相手の割り込みのパターンを繰り返しても良いが、千速は防御力がないのでMr.Mの攻撃を喰らっていると負けてしまうぞ。ここは「閃空牙」などの技をを交えつつ、こちらの攻撃を少し押さえながら時間をかけて戦おう。

ゼノン

移動スピード	
攻撃範囲	
攻撃力	
ガードゲージ	
ライフゲージ	

流派：コマンドアーツ+プロレス

コマンドの見方

＋……同時押し
⬅……方向押ししながら
Ⓒ……攻撃1
Ⓥ……攻撃2
★は吹っ飛ばし属性

技名	コマンド
★バースト・ドラッケン	⬆＋Ⓒ
デッド・グレネード	➡ⒸⒸ
★デス・クロス・ハーケン	⬇＋Ⓒ
ヘル・ランサー	➡ⓋⓋ
トリプル・ブランディング	⬇ⓋⓋ
トルネード・ビースト	⬅Ⓒ連打
★デビル・トマホーク	⬅Ⓥ連打
デス・サイクロン	⬆⬆Ⓒ連打
デス・グレネード・サイクロン	⬆⬆Ⓥ連打
超必殺技(レベルにより変化)	⬆＋Ⓒ＋Ⓥ

パワーと打たれ強さが最大の武器

ゼノンはプレイヤーが操作できる唯一の男性キャラだ。相手に勝ってHシーンが見られるのもゼノンだけ。無敵の人間兵器ゼノンだが、他のキャラに比べて移動スピード・技の出る早さ共に遅い部類に属する。ただ、だからといって攻略に不利なキャラかというとそうでもない。他のキャラに比べライフゲージが長く防御力も高いからだ。加えて技のリーチの長さや攻撃力も高いため、まずこのキャラから始めてゲームに慣れることをおすすめしたいぐらいだ。少しくらいのダメージなどモノともしないから安心してプレイできるぞ。技の種類も「トルネード・ビースト」や「デビル・トマホーク」などの突進力の高い技や、逆にその場からあまり動かない「トリプル・ブランディング」や「ヘル・ランサー」など、バランスがいい。レベル1の超必殺技である「プラトーン(⬆＋Ⓒ＋Ⓥ)と同様、吹っ飛ばし属性を持つ技が2つある。「バースト・ドラッケン」と「デス・クロス・ハーケン」だ。両方とも1発目から当てやすい技なので、破壊できる壁があったらレベル1超必殺技よりもこの2つを使った方が効率的だ。

注意すべき点もある。ゼノンは男性キャラのせいかダメージを受けても服が脱げない。つまりコンボを大量に喰らったときのダウンによる「仕切り直し」がないのだ。コンボを喰らっているときの旋回や超必殺技の割り込みなどの回避行動が出来ていないと、思わぬ大ダメージを受けることになるぞ(野郎の裸は見たくないしね)。

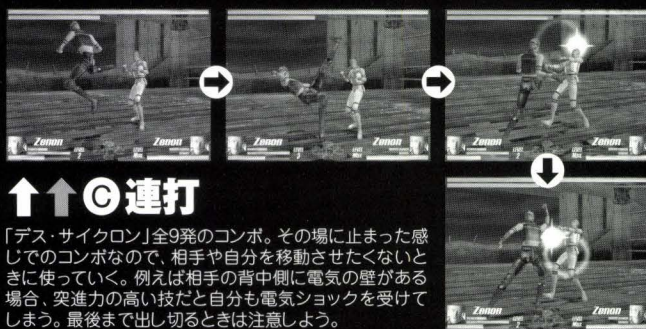
ワンポイント 技解説

デス・クロス・ハーケン

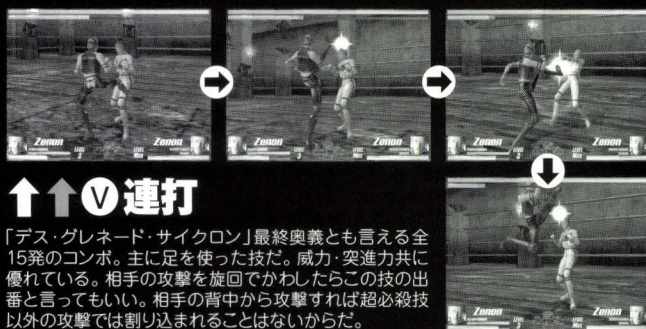
実は結構重宝する「デス・クロス・ハーケン」。「バースト・ドラッケン」と比べて全部ヒットしやすい。壁破壊はこの技で積極的に狙っていこう。最初のパンチがヒットすれば高確率で全段命中だ。注意点は3発目のクロスチョップが相手との位置によりスカることがある。ある程度近い位置からヒットさせること。

トルネード・ビースト

ローキックから始まる突進力のある全6発のコンボ。全段命中すればかなりのダメージになるのだが、途中の飛び回し蹴りのところで相手に割り込まれることが多い。飛び回し蹴りが決まれば最後まで持っていけるのだが……。デビル・トマホークと併用して相手をリングサイドに追いつめよう。

隠し技公開!!

⬆⬆Ⓒ連打

「デス・サイクロン」全9発のコンボ。その場に止まった感じでのコンボなので、相手や自分を移動させたくないときに使っていく。例えば相手の背中側に電気の壁がある場合、突進力の高い技だと自分も電気ショックを受けてしまう。最後まで出し切るときは注意しよう。

⬆⬆Ⓥ連打

「デス・グレネード・サイクロン」最終奥義とも言える全15発のコンボ。主に足を使った技だ。威力・突進力共に優れている。相手の攻撃を旋回でかわしたらこの技の出番と言ってもいい。相手の背中から攻撃すれば超必殺技以外の攻撃では割り込まれることはないからだ。

オススメコンボ

▲果たして胸モミは効いているんだろうか？

相手を壁に押しつけてからの「デス・クロス・ハーケン」→「デス・サイクロン」や「デス・グレネード・サイクロン」などの高い攻撃力を持つコンボへ繋げて、超ダメージだ！

VS同キャラ

同キャラのゼノン戦で注意しなければならないことは、やはり相手の攻撃力。防御力が高くても、奴のパワーは半端じゃない。常に左旋回して相手の攻撃を完全にかわしてから攻撃に移ろう。これは同キャラのみならず他のキャラ攻略でも通用する基本戦術だ。攻撃力が高くコンボ数が多い「デス・サイクロン」や「デス・グレネード・サイクロン」を喰らってしまったら上を押しながら攻撃1と2を連打して超必殺技で割り込もう。

VS Mr.M

Mr.Mはゼノンの能力をすべてにおいて上回っている。今までのキャラのような対処ではあっという間にやられてしまう。心して相手しよう。対処法としては2つ。離れた間合いからの攻撃か、旋回して相手の攻撃を受け流してからの攻撃だ。防御面は相手コンボの割り込みに超必殺技を使うのはもちろんだが、自分の起きあがり時にも使う。起きあがる前に技を重ねられたら超必殺技で割り込む以外に防御手段がないからだ。

Discussion meeting

スタッフ座談会

[イリュージョンの歴史]

Legendary History

3Dをやり始めたコンシューマを見て危機感を感じてましたね

── まずは自己紹介をお願いします。

吉村：バーチャル吉村です。一応イリュージョンのエライ人級をやってます。商品作りにはプロデューサーという形で、それぞれの商品全てに携わっています。
田中：CGのチーフをやっています、田中です。主にレンダリング用のキャラのモデリングをしています。
坂本：僕もCGをやっています、坂本と申します。主にレンダリングをやっていますが、バトルレイパーでは、リアルタイムの方にも一部関わりました。
白井：リアルタイム担当の白井です。主にキャラクターの動きを担当しました。

中川：リアルタイム担当の中川と申します。リアルタイムのモデルの制作を担当しました。あとモーションの修正などもしました。

── イリュージョンは、どのような経緯で発足したのでしょうか？また、個性的なメンバーの方がいらっしゃいましたら発足時のエピソードなどをお聞かせください。

中岡：前身の会社ではPCの一般ゲームを作っていました。その頃、ゲームはコンシューマへの移行が進んでいて、PCは苦戦していたんです。でもそんな中、いわゆる「美少女ゲーム」と言われるジャンルの元気は良かった。ならばウチもやろう、ということでチームを結成して立ち上げたのがイリュージョンとなるわけです。で、一番最初に発売したのが確か「エンジェルアーミー」、シミュレーション要素を取り入れた2Dゲームでしたね。

── 個人的な話なのですが、やはりそのころのイリュージョンというと「もっこりまん」シリーズがとても印象深いのですが……。

中岡：ありがとうございます（笑）。実は「もっこりまん」も「乱交女体釣り」も同じ企画担当者です。彼はヘンなのが好きだっていうのもありましたけど、「もっこりまん」の時はまだHゲームに照れがって、あまり真面目にHなことをするよりも、ああいった形での彼なりの照れ隠しというか、ごまかしみたいなものが含まれたんじゃないかと思います。その照れ隠しの仕方というのがとてつもない方向だったんで、逆にあそこまで弾けられたのかな？　というのもあるんですけど。
吉村：「もっこりまん」に関しては、うちの会社のシナリオライターの中でも一番毒気の強いものが担当しました（笑）。最近はちょっと現場を離れてるんですが、いいテイストを持ってますよね。他には見られないインパクトで、当時のイリュージョンブランドをグンと目立たせてくれた功労者ですよ。昔はシナリオライターって一人だったんで、ウチの商品もそういうカラーが定着してたと思うんですけど、最近はいろんな方にシナリオやってもらってるんで、昔のイメージは薄らいできたんじゃないかなと思います。

── その後ソフトが3Dへと移行したのはいつからですか？

中岡：1995年発売の「監禁」というタイトル

他がやってないところで何か おもしろいことをやっていきたい

からで、ここから3Dを取り入れていくという方向性になりました。

吉村：これまでの作品とは比べ物にならないほど、とても多くの反響があったのを覚えています。発売前からお客様の問い合わせがあって、発売後も「これは凄い」という意見を筆頭に、それこそ賛否両論が山ほど。売れた売れないの話になると、当時の商品の中でも一番売れた商品になりました。この作品で3DポリゴンのHゲームというものを、ある程度お客様に認知していただけたのではないか、と思っています。

──ポリゴンゲームにこだわる理由を自己分析していただけますか？

中岡：当時は3Dをやり始めたコンシューマを見て危機感を感じてましたね。あと、ちょっとした嫉妬かな？　口惜しく思いましたよ。だって、凄いゲームがどんどん発表されていくじゃないですか。「トバルNo.1」に付いてきた「FF7」の体験版をプレイした時なんか、アゴが外れましたから。でも、単に新しもの好きっていうのもありますが（笑）。なんというかもうフェチですね。好きなんだからしょうがない、みたいな。イリュージョンの性癖なんですよね。そう思って下されば一番わかりやすいんじゃないかと。

──それは社員全員ってことですか？

中岡：どうなんでしょうねぇ（笑）。凄いお返事でもうしわけないんですけど。まぁ僕個人で言えば、胸がですね、立体で、なおかつ揺れてたら、やっぱり「先っちょみてぇよなぁ」ってなるんですよ。「先っちょ作れたらいいねぇー」って。そしたらウチが作ってる。で、「スゲェ！」ってなるんですね（笑）。とりあえずは自分たちの欲しいものを作る。ゲーム制作をやってる以上、そういうところも含まれているとは思います。

また作る以上こだわりが入るのはもちろんですが、やはり社訓というか社風みたいなものがあって、他がやってないところで何かおもしろいことをやっていきたい、というのがある。で、そこに当時面白そうな素材として3Dがあった。それを一生懸命突き詰めていくうちに、こんなこともできて、あんなこともできるんじゃないか、っていう可能性がドンドン膨らんで、それを追求していく、っていうのはありますね。だからこそ、世に出てる有名な3Dゲームを見て、「これいいなぁ、すげぇなぁ」っていうのを感じながら、いつかそういうゲームといろんな面で渡り合ってみたい。そういう意識は常にあります。

吉村：社訓はまた違うものがあるんですけど、仕事に対するテーマっていったらいいのかな、仕事に対する考え方の大元にあるのが「スピード」っていう単語を重視しているんですよ。どんなことでもスピードが重要だし、時代の進化は早いし、その進化についていかなきゃクリエイターとしてもやっていけない。一つの作業とってみてもスピードが重要だと。ただしその社訓というのは、今現在が「スピード」っていうものであって、来年からは「モー娘。」っていう風に変わる予定です。

（全員爆笑）

──「デスブラッド4」の方も開発スピードはバッチリ？

吉村：そうですね、大作主義という部分を含んでますので、制作期間としては一年近くかかってるんですけども、もうすでにメドはついているのでばっちりですよ。もうすぐ発売日をお知らせできるんじゃないかと思います。

──イリュージョンの名物社員＆エピソードがあったら教えてください。

吉村：トイレに入ったらカギが壊れて出てこれなくなったとか、それなりにいろんなことはありますよね（笑）。5年前くらいには捨て子を連れてきたスタッフもいますし。「捨て子でーす!!」と叫びながら走りこんできて、仕方ないんで警察呼んだりとかですね。あとは殴りかかって辞めたヤツとかもいますよ。イリュージョンではっていうか、どこの会社でもやってるとは思うんですが、色々なレクリエーションというか遊びを開催してるんですよ。ボウリングとかビリヤードなんかもやるんですけど最近の流行は渓流でのトラウトフィッシングですかね。マイクロバスを借りて裏丹沢あたりに出かけるんですよ。地図で見ただけで行くもんだから道が険しかったりするんですよ。バスがやっと通れるような山道でしかも木で出来た橋なんかがあって、車同士がすれ違うときが大変で崖の下に落ちたら「バトルレイパー終わっちゃうね」みたいな会話とかしてましたよ。海外に行ったときもあるんですけど社員全員で出かけて飛行機落ちたらどうしようとか、ヘンなことばかり言い合うんですよ。向こうは治安が悪いとかね。だから新人さんびびっちゃって「行くのやめましょう」とか相談されたりするんですよね（笑）。で、なんだかんだ言って向こうでチケット盗まれちゃったりするのが僕だったりして（笑）。まあ、いい思い出なんですが。

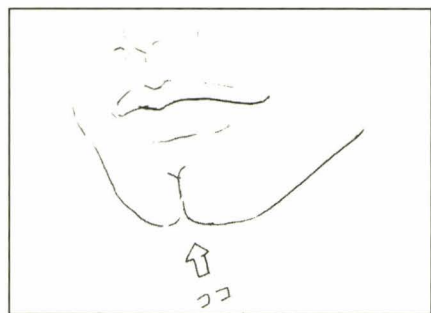
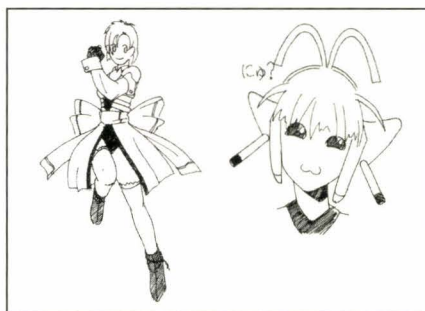
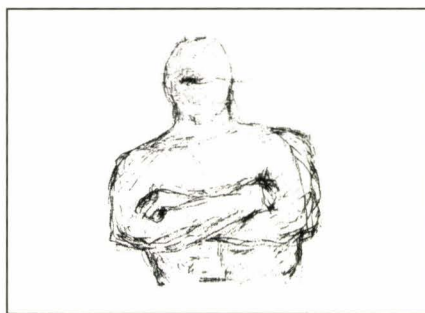
――VISION、MOTIONなどのブランド設立は同じ1997年ですが、なにか理由が？

吉村：時期的に何かがあったというわけではありません。いろいろと挑戦したかったことがあったので、それぞれに道筋を用意してみたっていうのが、一つの考え方ですね。「VISION」は2Dベースでやって、イリュージョンは3Dベース、でもって「MOTION」がその間をいけたらいいなぁと考えて立ち上げました。ただ現在は「MOTION」も「VISION」もソフトは出していません。ちょっと微妙なんですが、この二つのブランドは現在「Dreams」というブランドに変わったと考えてもらえばいいと思います。「Dreams」ではインタラクト性に富んだものという商品づくりを心がけていますが、そういう方向性で統合してやっていければいいですね。

――「Dreams」と「イリュージョン」の2本柱になったわけですね？

吉村：基本的にイリュージョンというのはエンターテイメント性があり、非常に壮大なスケールでなおかつ大きな商品づくり、というイメージでやってます。「Dreams」に関しては、イリュージョンではできない新しいことを、あれこれ導入してやって見るというのが基本にありますね。女のコにいろんなことができてしまうVR路線とか、そういった方向です。「デスブラッド」(イリュージョン)と「インタラクトプレイ」(Dreams)というタイトルで判断してもらえればわかりやすいと思います。

――コンシューマーを手がけたいという意欲は？

中岡：今のところは特にありません。今後どうなるかはわかりませんが、現時点で、例えば「女のコ」ということに限定していえば、「ウチのコの方がかわいいんじゃないの？」っていう。ま、そういうところですよね。3Dという素材を使うことによって、通常の画面よりも深く入り込んだエロスの追求ができるんじゃないかという部分もある。胸を揺らしてVRで触って揉んだりとかっていうのは、こっちじゃなきゃできないんだと。やっぱりデカい相手ですからね。どこか勝ってるんじゃないかなって思える部分を作りたい。だからこそ「18禁」にはこだわってます。「バトルレイパー」だって、「おっぱい揺れるだけで寸止めかよ！」っていうコンシューマーなんかの格闘ゲームに対して、「ウチは脱がしました」っていうね。そういうのもまたお客様から要望などもありましたし。

――イリュージョンコアから出た「エーゲ海の雫」のような、アダルトじゃない路線はもうありえないのでしょうか？

中岡：またやってみたいと考えることもあります。ですが、今度発売される「デスブラッド4」をやって頂くとわかると思うんですが、アダルト以外の部分だけでも十分に遊べるゲームに仕上がっているんですよ。今さらアダルト抜きのものを制作して、じゃあそれがアダルト抜きの「デスブラッド4」以上に面白いものに仕上げられるか、というとなかなか難しい。そうなると今さらアダルト要素を抜く、抜かないと考えてもしょうがないような気がしますね。ただ全年齢にして多くの方に楽しんでもらいたいという考えはありますので、そういう意味でいずれ機会があればやりたい、とは思います。

――CGを作っている環境を教えてください。

吉村：CGをやっているスタッフ全員を統一しているわけではないんですが、ペンティアム4の2GHzクラスで、メインメモリがだいたい1Gくらい、ハードディスクが60GBくらいのマシンです。最近のハイエンドマシンよりも若干劣ってるくらいだとは思いますが、それでもパーソナルなレベルでやってますね。ただソフトウェアに関しまして、マヤとかフォトショップとかを使ってまして、バトルレイパーはマヤだけで作ってるんですけども、デスブラッドや他の商品に関しては、ソフトイメージやライトウェーブなんかも併用してやってます。商品作りによって得手不得手があるので、それによって使い分ける、といったことですね。

――開発環境の「ここが不便で改善してほしい」と思う点、逆に助かっていることは？

中岡：ビルの各階3箇所に開発チームが分かれて入っているんですが、一ヶ所にまとまってやれたら連絡やデータのやりとりがもう少しスムーズにいくと思います。開発にはLINUXサーバーがいくつかあってLANで繋がっているんですが、そこはいいですね。以前はMOなどのメディアを介していて、ハードやメディアをかなりの数を購入する必要があったり、コピーに時間がかかったりしましたから。今は本当に楽チンです。

――お気に入りの道具(ツール)などがあればお教えください。

中岡：CGスタッフは、手首やひじにあてるプニプニのアイテムを使っている人が多いですね。それから霧吹き持って来てるやつが一人いるんです。乾燥を防ぐとか言って霧を

吹いているんですけど、あれで本当に乾燥を防げてるのかなあ？　そうそう社内には磁気式のモーションキャプチャー(ライフソース)があって、何度か使っているんですけど、調整が難しくてキーフレームでモーションを付けるより倍以上も時間が掛かってしまうんです。いいモーションにはなるんですが…。

── ソフト開発はどのような手順で進んでいくのですか？

吉村：自分達がやりたいことがあって、そこにお客様の意見を照らし合わせた段階で一致しているものがあると、単純に「やろうか？」なんて話になります。企画を繰り返してあらすじや登場人物の設定ができると、ストーリー制作と平行してキャラクターがデザインされます。そこでゲーム部分の設定をしていくうちに、ヒロインの服のデザインがこうだとちょっとマズイとか、いろいろ出てきますので調整しながら進みます。マップや敵キャラクター、ムービーなども同じように細心の注意を払いながら制作しつつ、プログラマーが組み立てていきます。ま、プログラムに入ると予想できなかった様々なデータのミスマッチが起きますから。それをさらに調整してデータを修正。プログラムが本格的に動き出すとテストプレイが始まるわけです。

── スペックが統一されてない購入者のパソコン環境を考慮する苦労は？

吉村：様々な環境のどれを選択したとしても動作するようにするというのは大変なことなんですが、その絡みで、当初、リアルタイムでゲームを表現しようとした時に、まずブチ当たったのがビデオカードなどの、最新あるいは動作検証されたデバイスドライバをお客様に導入して頂くにはどうしたらいいか、ということでした。なにしろ、それまでデバイスドライバなんてものがなくてもゲームはできていたんですから。そこで想定されたのは「ちゃんと動かない」＝「ゲームソフトのバグ」ということで、商品が売れなくなったり信用を落としたりするんじゃないかということでした。その対応策としてインターネット上のHPを大きく展開する「イリュージョンオンライン」を立ち上げたんです。デバイスドライバなど、マシンの設定や調整をキチンとすればイリュージョンのゲームは楽しめるんだ、その設定や調整にイリュージョンは最大限のサポートで対応してくれるんだ、とうことをお客様に知らせ、事実そうなんだという認識を持ってもらうための努力をしたんです。イリュージョンだけの努力ではなく、各メディアの紹介やお客様同士での情報のやりとりによって、時間は掛かりましたが、お客様や業界の意識や認識は今では大きく変わったと思います。

どこまでできるか分からないけど一緒に登りつめて行きたいですね

── 購入者のスペックを度外視した作りはありえますか？

吉村：商業的にたぶん成り立たないと思いますけど、やってみたい気はしますね。PCの3Dゲームなんかだと、ソフトに合わせてハードを調整しろ、みたいなところありますよね。ウチにもそういうことをしたい願望みたいなものはあります。お客様のなかには凄くいいマシンを持ってる方もいるわけです。で、その人たちはなぜいいマシンを持ってるんだって考えたら、やっぱり誰よりもいいゲームをしたいって思ってるはずなんですよね。ソフトハウスとすれば、やはりその思いを満たしてあげたい。そういう意味においても、最高のCPUと最高のグラフィックカードを組み合わせてなんとかギリギリ動く、っていうクオリティのものを作ってみたいとは思いますよ。ただ現実問題としてそれをやっちゃうと、社員一同ご飯食べられなくなっちゃうので(笑)。

── 今現在で興味のあることはなんでしょう？

中岡：ネットワークゲームは面白いですね。アダルトではどんなことができるかを考えています。2足歩行できるロボットとかにも興味があります。ホンダのアシモとか。その他にはヴァーチャルリアリティと画面モニタの方向性です。モニタを排除して3次元レーザーホログラフィで表現したら面白いですよね。自分の部屋が立体モニタのベースになるんです。そしたら今度は触覚ですよね。サイバーグローブのようなものから始まって全身にマーカーが付いたスーツを着てプレイなんていう、映画「甲殻機動隊」や「アヴァロン」のような時代はいずれ来るんだと思います。っていうか、イリュージョンがやらなきゃだめだなこりゃ(笑)。もちろん、現実とヴァーチャルの境目にある問題点は留意する必要はありますけど。

── 「初」っていう言葉、好きですよね？

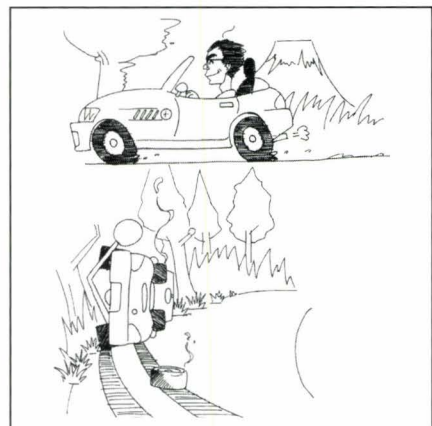
中岡：（笑）。そうなんですよ、初物大好きなんです。とりあえずなんかつけよう、じゃぁ「初」だなっていうところなんですけど。

── これからさき「初」っていうのはどの辺がありますか？

中岡：そうですねー……、美少女ゲーム業界初の「格闘ゲームパート2」とか(笑)。興味があるっていうところでバーチャルリアリティのところとか、ネットワークとか、会社の方向性としてもこのあたりをやっていければこう、ドキドキワクワクっていうんですかね。これやれたら面白いだろーな、っていうのがあってまず3Dに飛びついてますんで、またそういった意味で、いろんなところでこれがやれたら面白いだろうなっていうのを探してて、そういったうえで、お客様のニーズに照らし合わせていって進んでいけたらなぁとは思っています。

── こらからのイリュージョンの展望をお教えください。

中岡：構想はあるんですけどね。物凄いパワーと資金が必要なんですよ。だから、まだ言えないんです。でも、お客さんもはもう分かっていらっしゃると思う。だって、もうホラ、イリュージョンがやってきた事の先、未来ってのは予測しやすいし、イリュージョンはそういうものを狙ってやってきてるわけだからね。ユーザーさんもこの先の事、未来に夢を持っていると思うんです。どこまでできるか分からないけど一緒に登りつめて行きたいですね。あと、やっぱり重要なのは「2足歩行」でしょ(笑)。

illusion staff

携わったゲーム:デスブラッド3、ブルーティッシュマイン、尾行2。シナリオっぽい感じのテキスト。
好きなアイドル:その日の気分で誰でも好きだったりそうでなかったりする。
好きな映画:少林サッカー、ドラえもんズ。
好きなゲーム:ドンジャラ(モー娘。版)
好きな音楽:遠くで聞こえる雨の音。
好きなアニメ・マンガ:三丁目の夕日。
好きなサッカーチーム:東京シュバルツ
お気に入りのアイテム:テレビのリモコン。
現在興味のあること:寝ること。
あなたにとってポリゴンとは:楽しいオモチャか……なぁ。
あなたの決めゼリフ:
「アタシ、もう帰っていいッスかねぇ……」
便利な裏技知ってますか:回転寿司で安くてお腹いっぱい食べられる方法。がりを死ぬほど食う、お茶を吐くほど飲む、寿司を2皿食う。ほら、もうおなか一杯だ……。

携わったゲーム:デスブラッド3、尾行2、バトルレイバー、ブルーティッシュマイン、レクイエムハーツなど。CG担当
好きなアイドル:井川遥
好きな映画:ターミネーター、レオン
好きなゲーム:バーチャファイター4
好きな音楽:映画やゲームのサントラなど
好きなアニメ・マンガ:北斗の拳
好きなサッカーチーム:強いチーム
お気に入りのアイテム:ZIPPO、携帯灰皿
現在興味のあること:お酒
あなたにとってポリゴンとは:心の友
メッセージ:最近タバコを吸える場所が少ないですね。駅やレストランでも「喫煙所」で肩身のせまい思いをしています。そのうち歩きタバコも禁止されてしまうのではないかと、ひやひやしています。でも、マナーを守ることも大切。サッカーの応援も、「FF」の世界の中でもマナーを守りみんな仲良くしていきたいものですね。ところで、『バトルレイバー』のゼノンはケツあごの形にこだわりました。

坂本久典

田中修一

携わったゲーム:ほとんどの3Dタイトル。主に3Dキャラクター、顔の製作、広告デザインなど
好きなアイドル:市川由衣
好きな映画:シュレック
好きなゲーム:信長の野望Online楽しみにしています。
好きな音楽:バカ殿様とミニモニ姫。
好きなアニメ・マンガ:あずまんが大王、ジパング
お気に入りのアイテム:腕時計。OMEGAスピードマスタープロフェッショナル
現在興味のあること:デジカメでくだらない物を写してコレクションする。
あなたにとってポリゴンとは:数多くある表現媒体の一つ。
あなたの決めゼリフ:3Dで大事なのは、光ではなく陰。陰を彫刻するのだ!

携わったゲーム:尾行2、ですぶら運動会、レクイエムハーツ、バトルレイバー
好きなアイドル:ヒミツ
好きな映画:いろいろ(スプラッシュ)
好きな音楽:B'z
好きなアニメ・マンガ:バサラ
好きなサッカーチーム:日本?
お気に入りのアイテム:指輪など
あなたにとってポリゴンとは:未知の世界

中岡誠

携わったゲーム:
基本的にウチのゲームはほとんどです。企画と広報。
好きなアイドル:15才の時の広末涼子
好きな映画:ビューティフルドリーマー
好きなゲーム:イーアルカンフー
好きな音楽:「一本でもニンジン」「おさかな天国」
好きなアニメ・マンガ:天空戦記シュラト
好きなサッカーチーム:アルゼンチン代表
お気に入りのアイテム:人形。
現在興味のあること:人形。
あなたにとってポリゴンとは:夢への入口
あなたの決めゼリフ:ごはんまだですか?
便利な裏技知ってますか:鼻毛を抜くとき、左手で右の穴の毛を抜くといいことあるかも!?
メッセージ:タラちゃんの足音を文字で書くときって、「ぱんちょろぴっぴょんぷー」でいいのか……?

携わったゲーム:レクイエムハーツ、バトルレイバー。アイテム作りやモーションなど。
好きなアイドル:ダンディ坂野
好きな映画:DNA
好きなゲーム:妖怪道中記
好きな音楽:最近の歌
好きなアニメ・マンガ:バオー来訪者
好きなサッカーチーム:ポカ
お気に入りのアイテム:メガネ
あなたにとってポリゴンとは:すべて

白井信行

バーチャル吉村

携わったゲーム:プロデュース
好きなアイドル:SMAP　草なぎクンがツボっす^^;
好きな映画:刑事コロンボ　「うちのカミさんがねー」
好きなゲーム:グランツーリスモ、ゼビウス
好きな音楽:テクノとかボサノバとか
好きなアニメ・マンガ:ルパーーーン三世、銃夢
好きなサッカーチーム:日本!　ブルース静岡(サカつく)
お気に入りのアイテム:ソルティガ、85mm f1.8のレンズ
現在興味のあること:巨大魚ハンティング
あなたにとってポリゴンとは:夢、希望、安らぎ、エンターテインメント
あなたの決めゼリフ:クリックヘアー……って髪かよっ。
便利な裏技知ってますか:横浜から秋葉へ行く時、羽田線で浜崎橋を通って行くより、湾岸線で13号あたりまでまわりこんで行くと早いときがある。
落書き:もっともっとがんばっていきます。応援してくださいね。

イリュージョンスタッフ

「CD-ROMインストール&操作ガイド」
INSTALL & OPERATION GUIDE forCD-ROM

本誌付属CD-ROMはインターネットのホームページと同じ「HTML」で記述されており、お使いのホームページを閲覧するブラウザソフト(「インターネットエクスプローラ」や「ネットスケープナビゲータ」等)を使って内容をご覧いただけます。「HTML」を利用することで、専用の再生プログラムを収録する必要がなくなるためCD-ROM容量ギリギリまで各種データを収録できます。使い慣れたブラウザと同じ操作感覚でWindows環境でもMacintosh環境でもご利用いただけます(※収録された体験版ソフトやスクリーンセーバーはWindows専用です)。

★CD-ROMの起動

❶CD-ROMをドライブにセットして下さい。

❷付属CD-ROMはオートラン(自動起動)になっています。ブラウザが起動してTOPページが表示されます。

※Macintosh環境やオートランが動作しない環境の場合はCD-ROMを開いて「index.htm」をダブルクリックして下さい。

CD-ROMの収録内容

壁紙

新作『DES BLOOD4』『バトルレイパー』『レクイエムハーツ～監禁～』『リバーシブルフェイス～尾行2～』『インタラクトプレイVR』『ブルーティッシュマイン』の壁紙を収録しています。

修正パッチファイル

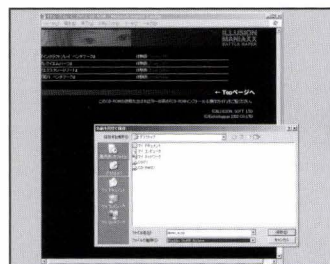
『バトルレイパー』『レクイエムハーツ』『リバーシブルフェイス』『ブルーティシュマイン』『デスブラッド3』『インタラクトプレイ』『サーフェイスゾーン』『湾岸DREAM』8タイトルの修正ファイルです。利用に当たっては解凍後にフォルダ内に用意された説明を必ずお読みください。

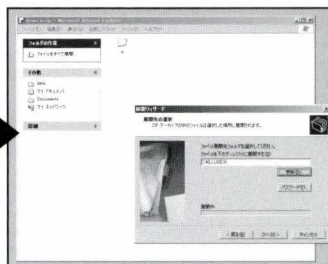
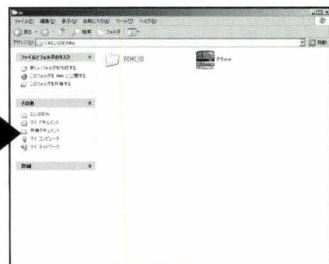
高画質ムービー

『レクイエムハーツ～監禁～』『リバーシブルフェイス～尾行2～』『ブルーティッシュマイン』3タイトルのハイクオリティムービーを収録してあります。

体験版ソフト

『インタラクトプレイ・ベンチマーク』『レクイエムハーツ～監禁～DEMONSTRATION 2nd Edition TYPE D』『Ecstasy Resort special Version』『BKBENCH』4本のベンチソフトや体験版を収録しています。

★ファイルの開き方(解凍について)

開きたいメニューのページから「Download」を選んでクリック。右クリック「対象をファイルに保存」で好きな場所に保存もできます。

WindowsXPの場合はZip圧縮のファイルはそのまま解凍できます。「フォルダの作業」にある「ファイルをすべて展開」を選びます。WinXP以外の環境の場合はZipファイルの解凍ソフトをご用意ください。

「C:¥ILLUSION」などの適当なフォルダを指定しダイアログに従ってファイルを解凍します。「展開されたファイルを表示」をチェックしておけば指定したフォルダが開きます。

壁紙等ならばそのまま画像ファイルが展開されます。体験版やパッチ等は解凍後にフォルダの中にある説明に従ってインストールを行ってください。

★壁紙の使い方

壁紙のページから「Download」を選んで好きな場所に保存します。ファイルを展開したらその画像をクリック。WindowsXPの場合は標準の画像ビューアーで開いて右クリックから「デスクトップの背景に設定」を選びます。または「インターネットエクスプローラ」で画像を表示させ、右クリックで「背景に設定」を選ぶことも可能です。設定後は画面を右クリックし「画面のプロパティ」の「デスクトップ」で表示位置の変更ができます。

★ムービーの利用法

高画質ムービーのページから「Down load」を選んで好きな場所に保存。そのファイルを展開し「○○.avi」というムービーファイルができるので、それをクリックして再生。「Windows Media Player」のほか「Real Player」等でも再生できます。

ILLUSION MANIAXX　特製オリジナルCD-ROM　収録解説

■BKBENCH

ファイル名：demo_bk.zip

『尾行～夜の帰り道』のキャラクターが3D空間を動き回り、パソコンの3Dポリゴン処理のパフォーマンスーフレームレート（1秒間における画面更新回数）を表示します。

◎**動作環境**
OS：Win95/98
要DirectX6.1以降
VRAM4MB以上のグラフィックカード
メモリ：32MB以上

◎**インストール**
解凍した本ソフトウェアに含まれる全てのファイルを任意のフォルダにコピーしてください。

◎**実行**
現在起動中の他アプリケーションソフトは全て終了し、インストールしたフォルダ内にある、BKBENCH.exeをダブルクリックしてください。

●**トラブルシューティング**
最新のグラフィックカードには対応していない場合があります。「OPTION」のスクリーンモードを「800×600 32ビット 60Hz」などお使いのディスプレイに合わせて設定し直したり、Direct3Dドライバの項目を「RGB Emulation」に設定すると起動できる場合があります。

◎**操作**
◎スタートダイアログ
【START】ーー3D描画を開始。
【EXIT】ーーープログラムを終了。
【OPTION】ーー各種設定を行います。
◎オプションダイアログ
【DirectDrawドライバ】DirectDrawのドライバ。
【Direct3Dドライバ】Direct3Dのドライバ。
【スクリーンモード】画面モード。
【クオリティレベル】品質（色数とシェーディングの陰影）設定。
【アンチエイリアス】ONでテクスチャを滑らかにします。
【シェーディング】ONで陰影処理を施します。
【フォグ】ONでフォグを使用して遠くのオブジェクトを暗くします。
【ミップマップ】ONで遠くのオブジェクト用にテクスチャを生成します。
【ディザリング】ONで色数を補完します。
【VSYNC ウェイト】ONで垂直帰線期間を使って同期を取ります。
【表示モード】通常、残像、混沌モードがあります。
【人数】表示するキャラクタ数です。1～1000の値で指定します。
【フレームレート】ONで秒間のフレーム数を表示します。
【カメラ停止】ONでカメラ（視点）を固定します。
【DEFAULT】各設定を初期状態に戻します。
【キャンセル】設定を変更せずにスタートダイアログに戻ります。
【OK】各種設定を変更してスタートダイアログに戻ります。
【ESCキー/左クリック】実行を終了してスタートダイアログに戻ります。

■Ecstasy Resort special Version

ファイル名：demo_er.zip

「INTERACT PLAY VR」の3Dエンジンを使用したベンチマークソフト。女のコを触って気持ちよくさせる「Ecstasy Resort」の特別温泉バージョン。快感のツボを揉みほぐして、「Relaxation」をマックスにしよう。

◎**動作環境**
OS：Win95/98/98SE/Me/2000　要DirectX7.0a以降

◎**インストール**
解凍した本ソフトウェアに含まれるsetup.exeをダブルクリックしてインストールプログラムを起動し、指示に従ってインストールしてください。インストール後は、このsetup.exeでファイルの修復・削除ができます。

◎**実行**
デスクトップに作成された「EcstasyResortSP」アイコンをダブルクリックしてください。

◎**操作**
左クリックしながら上下左右で視点移動（回転）。ツボにポインタがある場合、ツボを揉みほぐす。右クリックしながら左右で視点ズームイン／アウト、上下で視点移動（スライド）。

■インタラクトプレイ・ベンチマーク

ファイル名：demo_is.zip

◎**動作環境**
OS：Win95/98　要DirectX7.0a以降

◎**インストール**
解凍した本ソフトウェアに含まれる全てのファイルを任意のフォルダにコピーしてください。

◎**実行**
現在起動中の他アプリケーションソフトは全て終了し、インストールしたフォルダ内にある、IPB.exeをダブルクリックしてください。

◎**操作**
起動後の画面説明を参照してください。

■レクイエムハーツ～監禁～ DEMONSTRATION 2nd Edition TYPE D

ファイル名：demo_rh.zip

ゲーム序盤を千雨と砂琴の2キャラでプレイできる体験版。電源を入れてクレーンに飛び移るアドベンチャーモードをクリアすると3Dガンシューティングモードが始まる。

◎**動作環境**
OS：Win95/98/2000/Me　要DirectX7.0a以降

◎**インストール**
解凍した本ソフトウェアに含まれる全てのファイルを任意のフォルダにコピーしてください。

◎**実行**
現在起動中の他アプリケーションソフトは全て終了し、インストールしたフォルダ内にある、Requiem.exeをダブルクリックしてください。

◎**操作**
○アドベンチャーモード
左クリック：前進
右クリック：後退

○シューティングモード
左クリック：撃つ
右クリック：リロード

◎ヒント：勢いよく飛びつかないとクレーンには届かない

CD-ROM使用上の注意

＜動作環境＞
このCD-ROMを楽しむためには以下のような環境が最低限必須となります。

Windows
●Windows98/95がインストールされているIBM PC-AT互換機
●16MB以上のメモリを搭載
●800×60ドット以上の解像度
●65000色（ハイカラー）以上発色能力

Macintosh
●OS8.0以上　CPU630以上（G3を推奨）
●メモリ32MB以上
●QuickTime4.0以上推奨

また左記OSに標準ブラウザとしてインタネートエクスプローラ（Ver.5.0以上を推奨）、ネットスケープナビゲータ（Ver.6.0以上を推奨）がインストールされていること。

＜注意事項＞
■このCD-ROMおよび本誌は「著作権上」保護を受けております。CD-ROMあるいは本誌の一部、または全体について、バックアップ以外の目的で英知出版（株）の承諾を得ずにいかなる方法においても無断で複写。複製することは法律で禁じられています。

■このCD-ROMを一部または全体を改変したり、第三者に販売、譲渡、頒布すること、貸与および再使用することはこれを禁じます。

■このCD-ROMに収録したソフトウェア、データの著作権はそれぞれのメーカー、著作者にあります。

■このCD-ROMおよび本誌の内容に関する質問は、電話では一切受け付けておりません。少社PC-GIGA編集部まで封書またはe-mailにてお願いします。なお本誌の内容範囲を超える質問に関してはお答えできない場合もございます。あらかじめご了承ください。

PLAYBACK REViEW

▲最初のターゲットのメガネ娘。読んでる「3日でやれるC++事典」に萌えっ。

▲電車内の痴漢行為が終わったら、逃げる獲物を追いかけトイレや資材置き場で陵辱。

INTERACT PLAY

インタラクトプレイVR

満員電車で好き放題に痴漢プレイ

狙いをつけた女のコをとことん弄ぶサディストで変態で鬼畜で外道な主人公。これほどまでに欲望のままに行動できる「3D美少女いじくりまわしゲーム」が、かつて存在したであろうか？

◀悪戯モードは4段階。服を切り裂くたびに大事なところがあらわになっていく。

嫌がるのを無理やり触るの

『インタラクトプレイVR』は、満員電車の中で抵抗できない女のコの胸やお尻を触りまくってイカせるゲーム。餌食となる5人の女のコたちを見つける「アドベンチャーモード」から、観察する「接近モード」、痴漢行為をする「悪戯モード」、最後にヤッてしまう「陵辱モード」と、段々にエスカレートしていく。

陵辱モードの選んだ体位によって、その後の▶ムービーが異なる。

アドベンチャーモード●●▶接近モード●●●●●●●●▶悪戯モード●●●●●●●●▶陵辱モード●●●●●●●

ストーリーは1本道だが、選択肢を誤るとゲームオーバーになることもある。画面右下にポインタを移動させると、セーブメニューが表示されるので、分岐の前などにセーブしておけば安心。

ホームで電車を待つターゲットを観察するモード。電車が来るまでの間、視点を上や下へと移動させてパンチラなどを拝める。女のコの正面に立たない限りゲームオーバーにならない。

ポインタを女のコの身体に合わせると「揉む」「舐める」などの表示が出る部分がある。そこでマウスを動かして女のコの快感値を増やしていく。強い愛撫を続けているとMAXになり叫ばれてしまう「抵抗値」に注意しながらいたずらしちゃうのだ。

主人公の手や腰にポインタを合わせて、体位などを変更し、左上にあるMOTIONコマンドをクリックしながらマウスを動かす。こうして、今度は主人公の快感をMAXにして、溜まりに溜まったものを放出するのだ。

選択を誤ると捕まってしまう。ある意味、鬼畜な主人公がお縄になるので、女のコたちからすればハッピーエンドかな。

■ジャンル：リアルタイム3Dインタラクティブ強制愛撫ゲーム
■ブランド：Dreams
■2001年8月24日発売
■CD-ROM2枚組み
■8800円（税別）
■対応OS：Windows95/98/Me/2000
■CPU：PentiumⅢ 500MHz 以上
■メモリ：128MB 以上
■HDD：1.2GB 以上
■サウンド：DirectX7.0a対応
■CD-ROM：8倍速以上

前作・INTERACT PLAY

■2000年11月2日発売
■CD-ROM1枚
■8200円（税別）
■対応OS Windows95/98/Me
■CPU：PentiumII 233MHz 以上
■メモリ：32MB 以上
■HDD：100MB以上
■CD-ROM：8倍速以上

女のコの視線のスキをついて接近。

左上の目が赤いうちはお触り厳禁。

女のコを触って気持ちよくさせる基本設定は一緒だけど、1作目には他の乗客の視線を盗んで触るという設定があった。乗客がこちらを見ると左上のアイコンが赤くなる。この時を外して触らないと残り時間を減らされてしまうのだ。また、しつこく触りすぎても女のコが感じすぎ、これまた他の乗客の注意を引いて残り時間をロスってしまう。お触りモードの前に“だるまさんがころんだ”みたいな女のコに接近するステージがあるなど、『VR』と比較するとゲーム要素がちょい濃いめ。

5人の獲物を順番に陵辱していく

ある日、テスト勉強の疲れで寝過ごした伊勢崎 遥は、いつもより遅い電車に乗る。そこで運悪く主人公に目をつけられ、制服を切り刻まれ、いじくりまわされてしまう。たまらず、電車を降り女子トイレに駆け込むむが遥だが、追ってきた主人公に容易く蹂躙されるのであった。その現場を目撃してしまった赤城 愛美。必然的に次の獲物になり、さらに友達の北本 麻矢までもが犠牲者となる。主人公は、さらに2人の担任教師、桐生 洋子と彼女を警護する羽根尾 雅へと触手を伸ばしていく。

伊勢崎 遥

桐生 洋子

北本 麻矢

羽根尾 雅

赤城 愛美

なに？痴漢したい？ そんな時に必要なのが……

最初は触られているのか判断しにくい綿棒を使うといいとか、真後ろより後方斜めから赤面した表情を観察するといいとか、痴漢のTIPSを収集している人に言いたい、もうそんな犯罪を犯すことなく欲望を満たせる世界がありますよと。
『インタラクトプレイVR』は、マウスをドラッグしたまま動かすと、胸ならぷるんと、お尻ならつるんと、ブラならぺろんと柔らかく反応し、女のコの吐息が聞こえてくる。Hな行為そのものがゲームになっていて、欲望にダイレクト直結ってかんじ。普通のアダルト・アドベンチャーゲームが、目的のHシーンのためになにをするかというとコマンドを選ぶだけ。それって全然Hな行為じゃない！　つまり、例えるなら『VR』は、RPGで村人と会話したり目的地まで歩いたりすることなく、延々ボス敵と戦い続けることができるようなもの。一番おいしいところをむさぼり食えるゲームなのだ。

前作『インタラクトプレイ』では、他の乗客に悟られないように触らないといけなかったり、場所を移動して服を脱がすのに使うアイテムを集めなければならなかったが、そういう既存のゲームっぽい要素を取り去ることで『VR』は、よりアレな行為に没入できるようになった。細かいことだけれど、前作はアイコンを選択して視点を変更していたけど、左右のクリックで瞬時に視点を移動できるようになって操作性も俄然良くなっている。

やっちゃいけないと言われると我慢できない人、困っている人を見るともっと困らせたくなるM属性の人は、絶対この柔らかな感触を味わえる『VR』をプレイしとかないと、死んだとき後悔するよ、きっと。

▲麻薬捜査のため巨大犯罪組織に接触した菱形菊乃（ひしがたきくの）と魔的千雨（ままとちさめ）の2人の女性捜査官。しかしその正体を見抜かれ囚われの身となってしまう

▲組織に監禁された彼女たちを待ち受けていたのは、いつ果てるとも知れない陵辱の日々だった。

Requiem Hurts
レクイエムハーツ～監禁～

シューティングもエッチもパン!パン!パン!

近未来の北海道を舞台に繰り広げられる、麻薬シンジケートと女性捜査官の死闘。囚われ、そして陵辱される彼女達の運命は!? 緊張感溢れるBGMと次々と繰り広げられるアクションシーンで手に汗にぎるハイスピードな展開。イッキにフィニッシュまで進むのだ！

謎解きとガンシューでHシーンへ突き進め

『レクイエムハーツ ～監禁～』は「アドベンチャーモード」で謎解きやアクションを進めていくと「ガンシューティング」イベントが発生する。これをクリアしながらシナリオを進めていくと各所に盛り込まれたイリュージョンお得意のリアルタイムHシーンが楽しめるのだ。

▲国際警察と麻薬シンジケートがついに全面対決

アドベンチャーモード▶ガンシューティングモード▶リアルタイムHシーン▶そしてフィニッシュへ！

敵のアジトに潜入する「アドベンチャーモード」。キャラの移動は左クリックで前進、右クリックで後退と至ってシンプル。ここぞという場所にキャラを重ねれば、そのまま壁をよじ登ったり、スイッチを押したりのアクションが行われるのでゲーム進行のストレスも少ない。

謎を解きステージを進めていくと発生する「ガンシューティングモード」。射撃はターゲットにカーソルを合わせて左クリック。弾を撃ち尽くしたら右クリックで装填できる。ターゲットの頭を正確に狙えば少ない弾数で確実に仕留められるぞ。

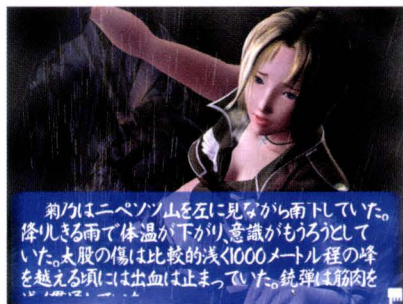
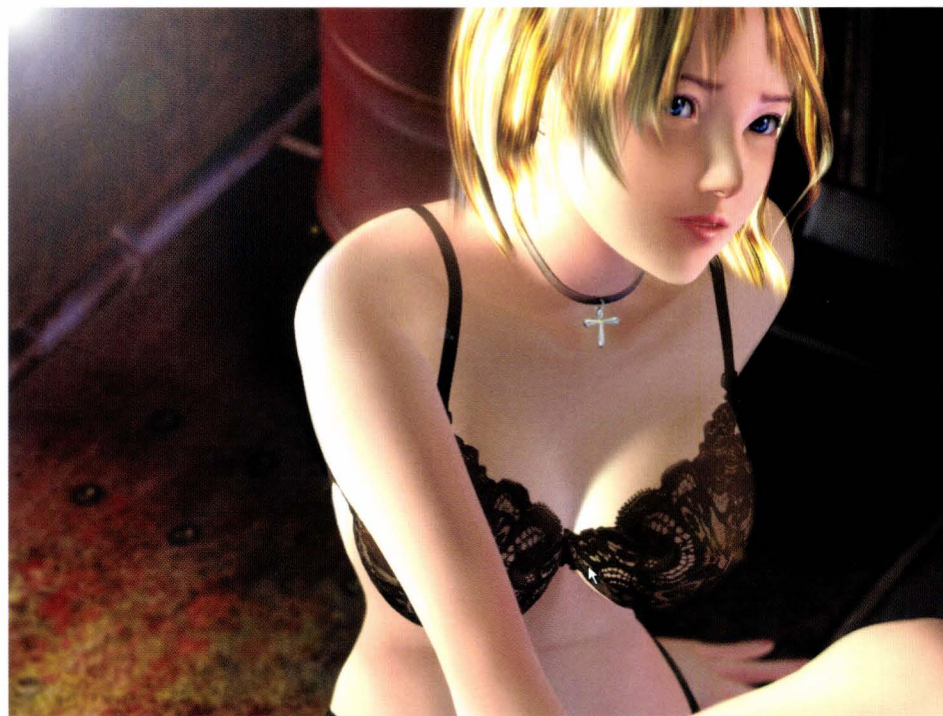
シナリオの節目にあるリアルタイムポリゴンのHシーン。画面上部の赤いスケールはエクスタシーパラメータ。ウィークポイントを見つけたらすばやくマウスを動かすことでグングン上昇する。このパラメータが画面端まで広がると「Next」ボタンが表れ、フィニッシュのシーンへと進んでいく。

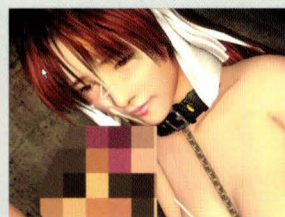
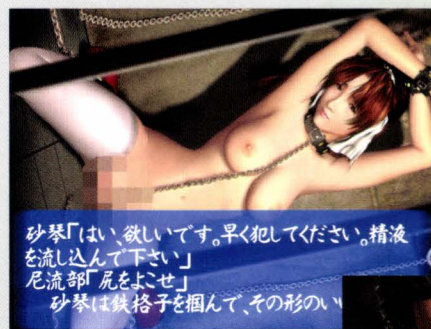
Hシーンではポーズを変えたり視点を変えたりとかなり楽しめる。乳にこだわる人も尻にこだわる人も納得のいくポーズでフィニッシュを迎えよう。一度クリアした箇所はあとから何度でも楽しめるから、シナリオを進めたければサクッとこなしてセーブしておくのも良いかも。

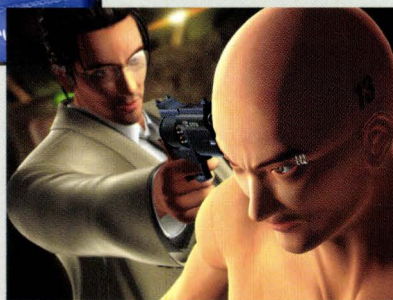
■ジャンル：アクションアドベンチャー
■ブランド：イリュージョン
■2001年6月29日発売
■CD-ROM2枚組 ■9200円（税別）
■対応OS：Windows95/98/Me/2000
■CPU：PentiumIII 300MHz以上
■メモリ：64MB以上 ■HDD：1.2GB以上
■CD-ROM：8倍速以上
■グラフィック：DirectX7.0a以降に対応し16MB以上のビデオメモリを搭載するグラフィックカード
■サウンド：DirectX7.0a以降に対応したサウンドカード

GAME OVER!

シューティングも含めて全体の難易度はそれほど高くないが、ステージ上には時々落とし穴がある。突然、岩が崩れてきてアっという間に「GAME OVER」なんてこともあるので、マメにセーブしておこう。

▼一度は脱出を試みた菊乃だったが……

▼再び囚われの身となってしまう

ハードボイルドに展開するエロチックバイオレンス

北海道警察はすでに犯罪組織に蝕まれており、内部の情報が洩れていたのだ。千雨は陵辱の果てに命を奪われ、わずかな隙を着いて脱出を試みた菊乃にも、その行く先にはすでに追手が迫っていた。国際警察の砂琴と沙雲は一刻も早く彼女を救出するため、危険を顧みず敵のアジト奥深くへと潜入していくのだった。

ピンチ！
▲ついに砂琴までが人質に！

間一髪!!
沙雲は東のこめかみに銃を突きつけた！ ▶

テキスト「エロ」とスピーディなアクションの融合

ガンシューティング要素のあるアクションアドベンチャーとして人気の高い『DES BLOOD』シリーズのSF的な世界観とは対照的に、同じガンシューティング要素を持ちながらもハードボイルドタッチに仕上げられたのが本作『レクイエムハーツ　～監禁～』。
1995年に発売された『監禁』（Win／Mac）の"血"を受け継ぎ、犯罪組織に立ち向かう女性捜査官が囚われの身となり、陵辱されていくところが本作のキモ。
ゲームをスタートさせると近未来の北海道を舞台とした世界観が女性のナレーションで語られ、ゲーム中に挿入されていくストーリーも、このナレーションと共に進行する。さらにクリック一つでこのシーンをスキップしてくれる便利な機能のおかげで、アクション中心のスピーディなゲーム展開を損なうことなく、破竹の勢いでエンディングまでプレイ可能。ただしあまり夢中で先を急いでしまうと、ストーリーをほんとどスッ飛ばしてしまうこともあるのご注意を！
個人的には「そういえば冒頭に登場した、もうひとりの女性はどうしたっけ？」と改めて確認してみたら、実はゲーム序盤で早々に彼女の死が語られていたのにゼンゼン気づかず進めていたナンテことも。
「監禁」「陵辱」というキーワードから暴力シーンを苦手とするタイプには不向きかと思われがちな本作だが、じつは一旦コトが始まってしまうと「恐怖に怯えながらも、次に自分の身に降りかかることを想像するだけで思わず濡れてきてしまう」ような女性ばかりなので、「罪悪感」とは無縁で思う存分エロを楽しめマス。 コ

「LOSTLADY」
(DESBLOODオープニングテーマ)
浮かび上がるホログラフィィ
瞬く都市（まち）のネオン
振り返ればそこは闇誰もいないわ
雨に濡れた長い髪涙に滲む交差点
思い出すあなたのぬくもり
忘れてしまいたい愛した事など
LOST LADY 私は迷子
霞んでく愛した記憶
LOST LADY 私は迷子
消えてゆく愛の思い出

「記憶の旅人」(DES BLOOD2)
ah…
空に輝く星の光
疲れ切った街に
涙の雫落ちた
記憶を辿って地図を描き
本当の自分を求め彷徨う
果てしなく続く旅
WOW… WOW…

「Dirty Night」(DES BLOOD3)
今は空を飛べる時代
越えて行けないものはない
ヒールでアクセル踏み込んで
墓標の森を駆け抜けて

just a dusty night
止まんない 逃がさない all night
長いブロンドなびかせて
just a dusty night
離さない 帰さない tonight
カオスの果てまでドライブしたい

※『ですぶら運動会』サントラCDの歌詞を一部紹介

ですぶら運動会 ～イシスの逆襲～

『DES BLOOD』キャラが勢ぞろいしてマラソン大会

イリュージョンの看板ゲーム、デスブラッドシリーズ3作からヒロインや敵キャラが出演するマラソンゲーム。ストーリーは宿敵イシスが変わり果てた姿で復讐に現れる番外編らしいギャグ路線。

障害物を飛び越え競争だ

デスブラッド本編はフルマウス・オペレーションだったが、本作の操作はすべてキーボード。スポーツゲームというとボタン連打で走るのを想像するかもしれないが、ZかCキーで加速し、Xキーでブレーキ！ そう、人型の車種で競う、非常に珍しいレースゲームとも考えられる。ファンゲームらしくデスブラの主題歌などを収録したサントラCDとの2枚組みで、カラーピクチャーレーベル仕様になっている。

カエルになったイシスは語尾がゲロになっちゃうんだにょ。

◀スクロールさせて鑑賞するCG。

◀一定時間加速できるドリンク剤、ジャンプで避けずに踏むと目が回る障害物が登場。

イシスでプレイするのがメインストーリー。ゲロゲロ鳴いてうるさい。

全員1位でクリアすると隠れキャラや隠れグラフィックを見つける新モードが追加される

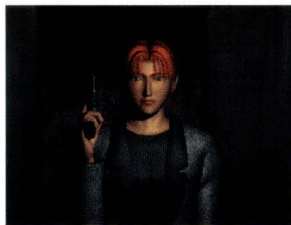
ゲームはできなくなるが、レーベル面を文字盤に見立てて時計にするキット付き。(イリュージョン会議室にて)▶

■ジャンル：アクション・アドベンチャー
■ブランド：ILLUSION
■2001年3月9日発売 ■CD-ROM＋音楽CD
■8200円（税別）■対応OS：Windows95/98/Me
■CPU：PentiumII 300MHz 以上
■VRAM16MB以上を搭載したDirect3D対応グラフィックボード
■メモリ：32MB 以上 ■HDD：200MB以上
■サウンド：DirectX7.0a対応 ■CD-ROM：8倍速以上

『DES BLOOD』の系譜

2002年夏に最新作『DES BLOOD4』の発売を控えているシリーズを振り返ってみると……。

『DES BLOOD』

デスブラッド本編はフルマウス・オペレーションだったが、本作の操作はすべてキーボード。スポーツゲームというとボタン連打で走るのを想像するかもしれないが、ZかCキーで加速し、Xキーでブレーキ！　そう、人型の車種で競う、非常に珍しいレースゲームとも考えられる。ファンゲームらしくデスブラの主題歌などを収録したサントラCDとの2枚組みで、カラーピクチャーレーベル仕様になっている。

▲佐藤達也。主人公が男性だったのは1作目のみ。

▲恋人エミリは2作目から登場するキトの姉にあたる。

▲ホタルとサラと呼ばれるアンドロイドに犯される〜。

『DES BLOOD2』

1998年11月6日発売。AD2158。立ち入り禁止となった地下居住区に銀色のカプセルと共に記憶を無くした主人公リリィが姿を現す。ロストレディの申し子、菊乃やチェイサーのキトの助けを借りながら軍事国家セトと戦い、暴走するイシス1を爆破する。

▲主人公のリリィには、人工知能イシス2が埋め込まれていた。

▲移動するシーンはリアルタイムポリゴン。

▲戦闘画面は一人称視点に切り替る。

▲輝度が高めなグラフィック。

◀ポリゴンのパコパコシーン。

『DES BLOOD3』

2000年1月14日発売。AD2162。行方不明になったキトの捜索を新宿署に依頼しにきた佐藤達也は、謹慎中の婦警、ケリーとアリシアの2人と行動を共にするはめに……。捜査を進めるにつれ軍事国家セトの陰謀が明らかになっていく。

▲移動シーンの解像度がアップした？

▲ガンシューティングの戦闘シーン。

◀ムービーは他社と一線を画す完成度。

◀リアタイムHでは、角ばっていたボディがずいぶん滑らかに…。

デスブラッドのイメージは重いテーマのためか、鈍い鉛色の空のように暗いものだけれど、「DES BLOOD」ではなくひらがなの「ですぶら」になった運動会は、デスブラッドのヒロインの明るい表情を見ることができる。マラソンで一等になると出現するご褒美グラフィックは、一段とシズル感（ぴちょぴちょ感？）がアップしたヤラシイさでファンを魅了するし、真っ赤なカエルになって登場する悪のイシスを見て「お手、お座り」などというお笑いも用意してある。カエルからウンチにまで下落するイシスの気の抜けた声優さんの「ゲロッ」というセリフもいい味だ。大作AVG『デスブラ』の後の軽い口直し的ゲームのようだが、4作目の主人公はイシスならぬイスカという名前だ。そう、かなりイシスと名前が似ている。そこで大胆にも予測してしまおう。今年の夏あなたは、イスカの名を現実の世界で聞くことになると。それは、ちょっと腰の低い青年が合席になって座る時……「ここ、いっすか？」イスカ……（編注：つまらないので削除しました）というかイカス！

また、隠れキャラを出現させていくという楽しみも残されている。『DES BLOOD2』のスタッフロールが12月24〜25日だけ、赤いリリィになることを知っていればサンタ服バージョンのリリィを出した時の感慨もひとしおだろう。㊙

▲コンビニで手に入れた「猫の手」マッサージ機が役に立った！

▲手錠をかければこっちのもの。バイブを使い徹底的に責めまくれ！

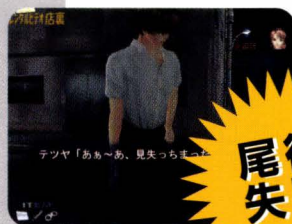
REVERSIBLE FACE～尾行2～
リバーシブルフェイス

純愛か？ 陵辱か？ 運命が弄ぶ5つの出会い

近所の店、毎日の通学路、職場など身近に存在を感じながらも知り合うキッカケのないあこがれのあの娘。少しでも彼女のことを知りたいという切ない思いが尾行への衝動となる。禁断の行為の先にはどんな出会いが待っているのだろうか？

息をひそめて後をつけてみよう！ 日常が非日常へと変わる瞬間がやって来る。

『リバーシブルフェイス～尾行2～』は最初に5人のヒロインから1人ターゲットを選びストーリーを進めていく尾行シミュレーションゲームだ。アドベンチャーシーンは出会いのきっかけとなる話が展開し、そこから主人公（ストーリーによって境遇も職業も様々）の尾行が始まる。途中いくつかの選択肢でストーリーが分岐し、各キャラごとに4種類のエンディングが用意されている。エッチシーンも純愛モードと陵辱モードで大きく変化するので、徹底的にやりこんでみよう！

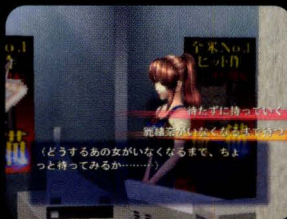
見失っちまった……

離れすぎてもダメ！

尾行失敗

しまった気づかれた!!

近づきすぎてもダメ！

■ジャンル：リアルタイム尾行シミュレーション
■ブランド：イリュージョン
■2001年1月12日発売
■ CD-ROM2枚組み
■8800円（税別）
■対応OS：Windows95/98/Me
■CPU：PentiumⅢ 300MHz 以上
■メモリ：64MB 以上
■HDD：700MB 以上
■サウンド：DirectX7.0a対応
■CD-ROM：8倍速以上

アドベンチャーシーン

5人のキャラクターとの出会いは様々。選択肢を選ぶことでシナリオの分岐が進んでいく。

尾行モード

相手の視界に入らないよう、インジケータに注意しながら尾行を続けよう。

コマンドモード

やっと追いついた！「話し掛ける」か「襲いかかる」で、その後の展開が変化するぞ。

リアルタイムポリゴンモード

ポーズや視点も自由自在。尾行の途中で手に入れたアイテムが意外に役に立つかも!?

上杉　麗緒奈 REONA UESUGI

尾行成功！襲いかかれ！

レンタルビデオ店の店員である麗緒奈に、手にしたアダルトビデオを見られて動揺する主人公。「彼女が笑った!?」これを復讐するか、話し合うきっかけにするのかはプレイヤー次第だ。

純愛モードなら、うるんだ瞳のヒロインと……

篠原　皐月 SATSUKI SHINOHARA

現場を押さえれば好き放題！

近所のコンビニで見掛けた女子高生。彼女の万引きを目撃してしまった主人公は、もう一度現場を押さえることにする。これをネタに脅すのか、それとも……。

ベッドの上で恥じらう彼女に惚れ直した!?

飯島 里香 RIKA IIJIMA

今だ、復讐のチャンス！

満員電車で里香にチカンと間違われた主人公。これが原因で彼の人生の歯車が狂っていく。誤解を解くのが先決か、それとも復讐を選ぶのか？

松沢 裕子 YAYOI TAKEDA

真実を暴き、証拠をつかめ

同僚であり、職場の人気者でもある裕子だが、「彼女は産業スパイかも知れない」と上司に聞かされた主人公は真実を明らかにするために尾行を開始した。謎の多い彼女の行動の裏に隠されていたのは……。

彼女はキミを必要としているのだ

竹田 弥生 YAYOI TAKEDA

公園で出会った弥生は、主人公の諦めたアスリートの夢を追っているスポーツ少女。「この出会いが自分を変えるきっかけになるかも」と考えた彼は、彼女に競争を申し出る。
ゴールの先に待つ2人の運命は……？

追いついた！　競争はオレの勝ちだ！

「初めてだから……」やさしくしてね

ローターを使いバックを責める。胸、尻とポーズを変えながら色々な使い方が試せるぞ

悪いオンナはベルトを使ってオシオキだ！　陵辱モードのHシーンは道具のバリエーションが豊富

ゴムのチューブで手足をしばり、動けなくしてからロウソク責め。怒りが欲望を暴走させた！もう誰にも止められない。

気になるアノ娘の後ろをついていきたくなる時は

PCゲーム界にリアルタイム3D旋風を巻き起こし話題を呼んだ1999年発売の『尾行～夜の帰り道』から2年。基本コンセプトはそのままにパワーアップして帰ってきたのが本作『リバーシブルフェイス～尾行2～』だ。
駅のホームで好みの女性を見かけたら、ついついそちらの乗車口へ移動したり。スーパーでレジに並ぶなら、やっぱりカワイイ娘のいるところを選んだり。そんな“プチ尾行”は男性誰しも経験あるハズ。「気になる存在に少しでも近づきたい」という率直な気持ちでも、現実社会で露骨にやるとストーカー呼ばわりされちゃう恐れアリ!?
でも、そんな心配はこのゲームでは無用。リアルなシチュエーションで思う存分“尾行”をシミュレーションできちゃうのだ。アクション要素がある「尾行モード」では、マウス操作がちょっとイラつくこともあるけれど、あっという間に追いついちゃうとゲーム性も何もなくなちゃうので、ここはじっと我慢して操作に慣れるのが吉。もし何度やっても上手くいかなくても、放り出さずに頑張れば「よし、先回りするか……」と、ちゃんとシーンが先に進み最後のラストスパートまで進める親切設計。その先に待っているのは視点、ポーズをグリグリ動かせるリアルタイム3Dのエッチシーン。一度クリアすれば何度でも楽しめます。
女子大生、コギャル、OLなど一般的なキャラに加えて、スポーツ少女なんていう『とき●モ』の清川さんみたいな娘もいます。ジョギング中の彼女「竹田弥生」チャンは、走って追いつけば見事「Clear」となるので「尾行」も一番楽チン。アクションに自信がないという方も、まずは彼女から攻めてみては？ コ

▲踊りながら歌う新人アイドル。

▲クリアすれば「おまけモード」が出現する。

▲Hシーンで局部を凝視したりも可能。

▲ドリームスの第2作目だ。

ダンシング キャッツ
DANCING CAT's

3人のアイドルとリズムアクション（音ゲー）

一時期流行った音楽ゲームのアダルト版、ストーリー仕立てで3人のアイドルを育てる敏腕プロデューサーとなり、芸能界の日常を体験だ。

タイミングによってBEST＞GOOD＞MISSと得点が低くなる。

リズムに合わせてクリック、クリック～

選択肢がいくつかあるアドベンチャーを進めていくと、アイドル3人娘の実力を問われるリズムアクションが始まる。バックに流れる曲に合わせてマウスを動かし、テンポよくクリックするアクションだ。ゲームはアイドル3人それぞれにルールが異なっていて、規定ポイントをクリアできないと先のシナリオへ行けない（連続して失敗していると先に進める救済処置あり）。

愛のダンスモード★Magic Trick

▲表示されるマイクに星のポインタを合わせ、赤くなった時にクリックするルール。

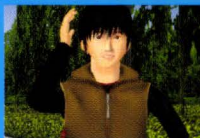
菊那のダンスモード★階段

▲表示されたマイクのところで、5回タン・タ・タ・タン・タンのリズムでクリックするルール。

歌織のダンスモード★I Feel to You

▲マウスを左右に振り、1クリックを繰り返す。赤く点滅したら右クリック。

あっ、この顔にピンッ

背景や脇役など、いろんなとこに気になるものがあるのがイリュージョンの特徴のひとつ。TV局で出会う後輩の如月 孝平（写真右）。この格好のまま『インタラクトプレイ』（写真左）に出演している。でも名前が弘平なので、他人の空似かも。

■ジャンル：リズム系音楽ゲーム＋3Dアドベンチャーゲーム
■ブランド：Dreams ■200年6月8日発売
■CD-ROM2枚組み・DVD-ROM1枚
■ 8200円（税別）
■対応OS：Windows95/98
■CPU：PentiumII 300MHz 以上
■VRAM8M以上を搭載したDirect3D対応グラフィックボード ■メモリ：64MB 以上 ■HDD：650MB以上
■サウンド：DirectX7.0a対応 ■CD-ROM：8倍速以上

Hシーンは2種の視点でプレイ

『ダンシング キャッツ』では、主人公が育てている3人のアイドル＆所属するプロダクション社長、同級生のアナウンサーと気持ち良いことができてしまう。Hシーンは後背位や騎乗位など、その場の状況で体位を選べ、体位を変えるところがムービーで見られる。そして（番組収録などとは別の意味の）、本番中に視点を選んで行為を観察できるシステムがある。ポインタを胸などに持っていくと変化する場所があるので、そこでクリックすると視点が変わる。

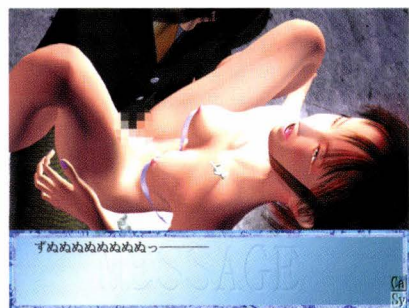
視点と体位をチェンジしていろんな角度でHなプレイ。

芹沢 愛

正統派ボケぎみのアイドル。素直で扱いやすい。

正宗 直美

妖艶なプロダクションの社長。悩み相談を聞くのが好き。

冴島 歌織

大阪弁にコンプレックスを持つ反抗的アイドル。

小早川 菊那

落ち着いてしっかりとした頼れるアイドル。時折、ピキィーンとメガネが光る。

針生 ミオリ

主人公を困らせるのが好きな美人キャスター。

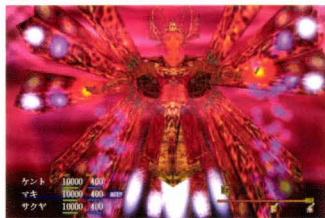
不必要なところこそこだわりが見えてくる

サポート外ではあるがXPでプレイしたら途中で強制終了してしまった。しかし、CD-ROM内にある「Dance.exe」「dsetup.dll」「Dsetup32.dll」の3つのファイルをHDDの「Danced」にコピーし、「Dance.exe」をダブルクリックで起動したらOKだった。

あと気になったのがアドベンチャーモードのメッセージウィンドウにある「CA」というボタン。ここをクリックするとカメラ操作ができ、ズームインで近寄ったり左右に視点を移動できる。画面が固定された1枚の絵ではなく、主人公が捕らえた視界であるという感覚を与えてくれるシステムだ。ただ惜しいことに、視点操作をすることで袖の隙間からブラが覗き見えたり、ゲームクリアの重要ヒントが発見されたりといった要素が絡んでいないので、カメラをいじって遊ぼうという気にはさせてくれない。しかしながら、ゲーム本質に関係しない不必要とも思える要素を入れ込む姿勢が好印象。全力で振り切って空振りする清々しさがイリュージョンにはあると思う。

さて、このゲームの最難関は、菊那のダンスではなかろうか？これ、自分のクリックに対応して鳴るドラム音がずれているのが原因。このドラム音に惑わされないようにプレイしたらクリアできた。インタフェースに難があるけど、難易度を低くしてバランスがとられているようだ。

（樹）

巨大なボスとの一騎打ち！ハイクオリティのポリゴンキャラにも注目！

主人公たちの戦闘を援護してくれる迫力のラウンドガーディアンを見よ！

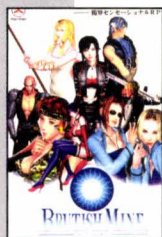
ブルーティッシュマイン

BRUTISH MINE

業界を震撼させた、イリュージョン渾身の大作RPG！

この作品でイリュージョンが目指したのは、18禁ならではの、Hができる超大作RPG。CD4枚組の大ボリュームには、独自のポリゴン技術を極限まで駆使したキャラクター・フィールド・戦闘・CGムービーが目一杯詰め込まれている。家庭用のRPGにはない、刺激的な冒険を楽しむことのできる作品だ。

Hシーンを満載しつつRPGの王道を行くスタイルは、某大作RPGを超えた!?

パーティメンバーの着替えシーンを目撃！フィールド内を移動しているとCGムービーのイベントやリアルタイムの戦闘シーンが発生することになる。NPCに話しかけたり、パーティを組んだりとゲームシステムはきわめてオーソドックスな仕上がりだ。

■ジャンル：臨界センセーショナルRPG
■ブランド：イリュージョン
■2000年9月14日発売
■CD-ROM4枚組
■9800円（税別）
■対応OS：Windows95/98/Me/2000
■CPU：PentiumII 300MHz以上
■メモリ：64MB以上
■HDD：1GB以上
■サウンド：DirectX7.0a対応
■CD-ROM：8倍速以上

プロローグ

文明が栄華を誇る一方で、人類の精神的荒廃は留まることを知らなかった。すさんだ心が引き起こす数々の陰惨な事件。世界の情勢は混沌としていたが、さらにそれを加速したのが、どこからともなく現れた「魔界の住人たち」だった……。

2058年、「エンジェルフォール」と名づけられた巨大彗星が地球に接近する、今世紀最大の天体ショーに世間は沸いていた。刻一刻と近づく彗星を見上げながら、楽しそうに街を行き交う人々。だが彼らは知らない。エンジェルフォールが地球に再接近するのを待ち続けた組織があることを。そして彼らが暮らす街に、恐るべき「神」が眠っていることを……。

連邦警察特殊能力武装部隊
SPAT (Sprited Attackers)

SPAT（スパッツ）とは最新の武器から太古の魔法まで、ありとあらゆる手段を用いてクリーチャーを排除するスペシャリスト集団のこと。連邦警察に所属しているので、部隊員の役職はみな「刑事」となる。敵対組織であるGG（ガイアングローバル）が神無沢市で画策している巨大プロジェクトを一丸となって追いかけている。

マキ

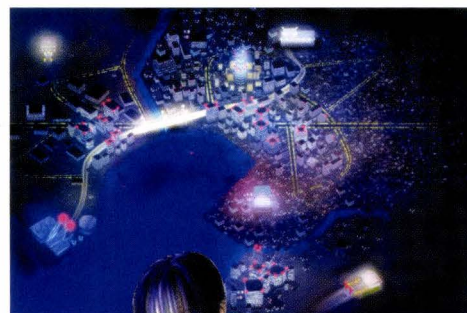
GGの刺客であるゲイルに襲われていたケントを助け、SPATにスカウトした張本人。ナイフやチャクラムなど投射系の武器を好んで使う。先天性能力者（エンチャント）でもあるマキは、攻撃魔法のスペシャリストでもある。

サクヤ

神無沢市に古くからある早乙女神社の巫女。古代史や古代言語に精通しており、回復魔法・攻撃魔法とも巧みに使いこなす先天性能力者。その高い技術を見込まれ、SPATに所属することとなった。

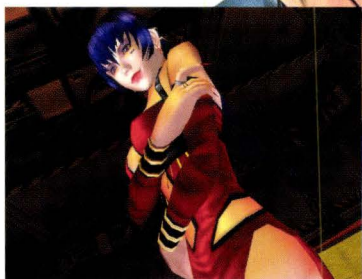
ケント

GGによって洗脳され、冷酷無比な特殊部隊員（スイーパー）として暗躍していた。洗脳が解けるとすぐさまGGから抜け出すが、それ以後執拗な追手たちと戦い続けるハメになってしまう。追手の一人であるゲイルとの戦いで負傷するが、通りかかったSPATのマキに助けられる。元スイーパーの腕を買われたケントは、成り行きではあるがSPATに入隊。GGとの激しい戦いを繰り広げていくことになる。

あらゆる刀剣を自在に使いこなすケントは、パーティの攻撃の要となる。強敵との戦いはサクヤの補助魔法で援護してもらおう。

神無沢市でぶつかりあう2大組織

「神が眠る地」として各地にさまざまな伝承が残る神無沢市。エンジェルフォール彗星の接近に合わせて神無沢市で怪しい活動を開始したGGと、その活動内容を探るために独自の捜査を続けるSPATは、神無沢市のそこかしこで激突することになる。GGが呼び出した魔界の住人たちを退け、動き出した計画を叩き潰すことができるか!?

テラノ＆セイバーズ

テラノはGGの幹部（ハイエージェント）として、配下の刺客（エージェント）たちを統括しつつ、神無沢市で進行中のプロジェクトを推進している。ボディガードとしてセイバーズと呼ばれる美女二人を常に従えているのも特徴だ。ケントの宿命のライバルとして行く手を阻むため、幾度も剣を交えることになる。

イザベラ

GGの女エージェントで、コードネームは「灼熱のイザベラ」。その名のとおり、炎魔法を自在に操ることができる後天性能力者（レイキック）だ。精霊使いとしての能力もあり、神無沢市に集う魔力を高めるため、次々と魔物を呼び出しては街に放っている。

超常現象から最新科学まで、ありとあらゆるものを研究対象とする謎の機関。高い技術と太古の知識を用いて、封印されたラウンドガーディアンを解き放つクリスタルランチャーを開発したり、人工的にレイキックを作り出すなど、活動は実に多岐に渡る。今回のエンジェルフォール彗星の接近に合わせて、巨大なプロジェクトが始動。現在も神無沢市での暗躍を続けている。

闇世界を牛耳る謎の超科学機関
ガイアングローバル
(GAIAN GLOBAL)

捜　査

GGが神無沢市で行おうとしている計画を暴くため、SPATの面々は日夜捜査を続ける。街中での聞き込みで特定の情報を得ると、マップ画面上に探索する場所が追加されていく。敵が出現するのは基本的に追加された場所だけなので、そういう場所へ捜査に向かうときは、メンバーの装備をキチンと整えておこう。

街をブラブラしている人が、意外な情報やアイテムを持ってることもある。刑事という身分を有効に使って、そこら中の人に話を聞いていかなければ道は開かない。

市街地西地区

市街地西地区神無沢一の繁華街。チープなネオンが彩る街並みが独特の美しさを醸し出す。

ジョイフロント

神無沢市の南端にある遊園地。ここではイザベラとの死闘が待っている。

地下迷宮

入り組んだ地下の通路を進む。サクヤは敵に捕らわれの身となっている。

カークランド製鉄所

溶鉱炉を停止させるためには、多くの手順を必要とする。

パーティメンバーは入れ替えが可能

SPAT事務所内では、ケント以外のパーティメンバーを自由にを変更することができる。大抵の人はマキとサクヤでパーティ組んでしまうが、たまには気分を変えてカインとマツモトを従えた「男臭〜い」パーティもいいカモ!?

カイン

マキに思いを寄せる若きエンチャント。カスタムハンドガンで敵と戦う。

マツモト

見た目を裏切らない優しい大食漢。序盤はパーティに入れられるが……。

戦　闘

捜査に向かった場所で敵と遭遇すると戦闘開始となる。戦闘画面に入ると、画面右下にある行動準備インジケーターに敵・味方それぞれのキャラチップが表示され、右端に向かって一斉に動き出す。それぞれのチップが右端についた順に行動を選択し、敵と戦っていく。RPGの基本ともいえる直接攻撃や魔法に加えて、レアクリスタルというアイテムを消費することで発動する召喚魔法もあり、実にバリエーション豊かな戦闘を楽しめるのが特徴だ。

仲間とのコンビネーションで強力な敵を闇に葬り去れ！

装備した武器を使って、敵クリーチャーに直接攻撃！

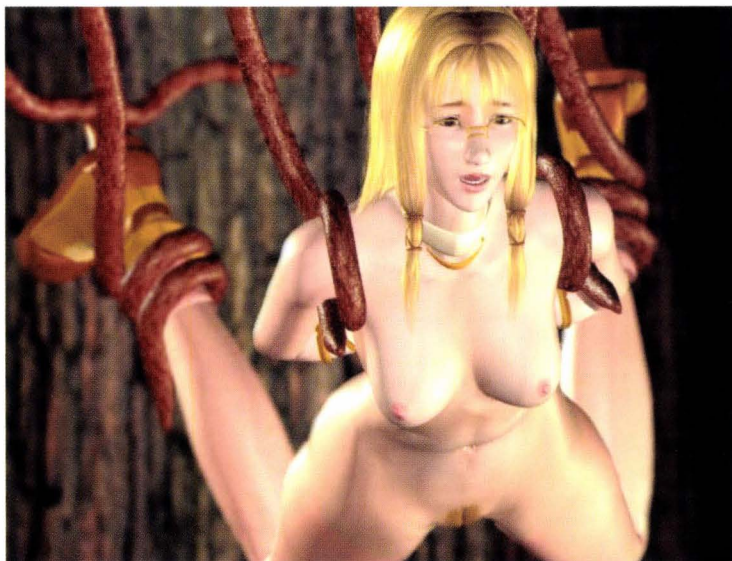
魔道書で覚えた魔法で複数の敵を一網打尽にしてしまえ！

レアクリスタル解放！

クリスタルランチャーを装備して封印されたレアクリスタルを使えば、ラウンドガーディアンが飛び出して戦闘を援護してくれる。3Dポリゴンで展開するド迫力の召喚シーンをココに一挙紹介!!

RPGも本格的ならHシーンだって……本・格・的！

GGとの熾烈な戦闘を続ける主人公を癒してくれるのは、マキやサクヤのきれいな肢体にほかならない。『ブルーティッシュマイン』はほとんどのHシーンがCGムービーなので、映画のような美しさと凝ったアングルで、たっぷりと堪能できるが嬉しい。また一度見たムービーは、「SPECIAL」という回想モードでいつでも再生可能だ。

ロッカールームで着替えやシャワーを浴びるのをのぞいたりできる。サクヤのように人間以外の相手と絡まないのがちと残念!?

敵に捕らわれて危うくいけにえにされてしまうサクヤ。ケントはもちろん救いにいくけど、実はもう少し見ていたかった……ってことはないか？

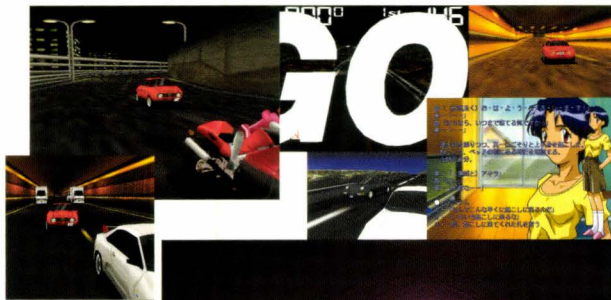
18禁だってここまでできる！　イリュージョンの力量を世に見せつけた作品

それまでも度々言われていた、「エロゲー業界のス○ウェア」というイリュージョンの通り名は、この作品で完全に定着したような気がします。リアルタイム3Dポリゴンでの移動・戦闘（もちろん召○獣もいます）、イベント時に挿入される美麗CGムービーなど、いわゆる「本家」と寸分違わぬ構成。しかもこちらにはHもある。リ○ア（F○VIII）やユ○ナ（F○X）とはHできないけれど、『ブルーティッシュマイン』なら、ヒロインのマキやサクヤとHできちゃうんです。……勝ちです。誰がなんと言おうと、イリュージョンの勝利です！　家庭用ゲームのエロいヒロインに興奮しつつも、なんとなーく煮え切らない思いを募らせているそこのアナタ！　そう！　キミです！　今でも遅くありません。ぜひ一度本作を遊んでみてください。王道RPGのヒロインと“デキる”快感、ワタクシが保証いたします。

さて『ブルーティッシュマイン』発売からわずかに2ヶ月後、Dreamブランドから『インタラクトプレイ』が発売され、イリュージョンは再度18禁ゲーム業界に衝撃を与えます。「臨界センセーショナルRPG」のあとに「リアルタイム3Dインタラクティブ強制愛撫ゲーム」を発売できる企画力・技術力、そして懐の広さ。我々はもう畏敬の念を払うしかありません。そして願うのです。これからも「そういう会社」であり続けて欲しいと。

DATA

■ジャンル：リアルタイム3Dレーシング＋恋愛アドベンチャー
■ブランド：Dreams
■1999年8月6日発売
■CD-ROM1枚 ■7800円（税別）
■対応OS：Windows95/98 ■CPU：Pentium 200MHz 以上
■640×480ドット High Color（3万色）以上表示可能なDirect3D機能搭載グラフィックボード■DirectX6.1 以降
■メモリ：32MB 以上
■HDD：100MB 以上
■サウンド：PCM音源
■CD-ROM：8倍速以上

湾岸DREAM（ドリーム）

ブランド PROJECT BY Dreams の初作品!! 女のコはまだ2Dだった

1999年－世紀末の恐怖を乗り越えた人類に贈られたのは、3Dレースとアダルトな恋愛アドベンチャーが融合した夢のゲームだった。シナリオの選択肢やレースの勝敗によってエンディングが変化する『湾岸DREAM』は、Hシーンがポリゴンじゃないという過渡期的な作品。

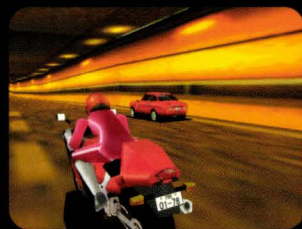
ちょっぴり悲しい一匹狼の走り屋

ドライバーとして天性の才能を持つ主人公、小笠原 真一と彼をチームに引き入れたいブラックエンドの戦いを描いた物語。かつて真一にドライビングテクを一から教えてくれた四橋 学の事故死という暗いエピソードを交えつつ同級生の月島 薫や富坂美鈴、元ブラックエンドのメンバーだった花屋の百瀬 圭子といった女性陣との恋愛が展開する。

▲メッセージはカーソルの↓でスクロールするのが斬新。

セッティングをいじって勝負に挑む

ライバルとの1対1のレースは公道で行われ、トラックやバンを避けながらゴール地点を目指す。レース前にチューニングでは、加速性能重視や最高速重視のギアを選択できるほか、10ポイントをパワー、ハンドル、ブレーキ、ダメージ、ニトロに割り振る。障害物にぶつかったときの減速を抑えるダメージが意外と重要だったりする。

コースに合わせてハンドリングやパワーを調整。

第3章では接触するとこちらが負けるバイクとの勝負もある。

カーソルを↑↓の順に押すとニトロで加速。

シナリオをクリアすると車種やコースを自由に選べるモード出現。

♪きつく握りしめたハンドルぅ～ 燃えるエンジン～ スピードに酔わされて～

『湾岸DREAM』を起動するとテーマ曲が流れてくる。なんというかチューニングがずれた女性ヴォーカルのアイドル歌謡みたいな。「なんじゃこれはぁー」という脱力感を与えるテーマ曲は、オープニングだけでなく毎回マシンのセッティングになると流れ出す。あれこれ悩みつつポイントを割り振っている間、曲は延々リフレインするわけ。でもって全6章構成の最終章あたりになると、もう一緒に口ずさんじゃうのね。

レースのほうは、テクスチャーが欠けて背景が見えたり、モデリングが荒かったりして、最近の技術の進歩をまざまざと感じさせるのだけれど、やりこんでいくにつれ上手くなってトラックの間をすり抜ける快感を味わってたりする自分に気がつく。チープなんだけど、クセになる『湾岸DREAM』。さぁ、歌おう。きつく握りしぃめぇたぁ～。

発売ゲーム一覧

これまに発売されたゲームタイトル一覧。イリュージョン広報、中岡さんの思い出話と一緒に過去へタイムスリップしてみよう。

▲初ポリゴンゲーム『監禁』

INTERACT PLAY VR

前作からどう進化させるかで様々なアイデアが出される中で、おっぱいなどの重力や慣性という技術についても追求された作品でした。技術はＨＰで無料でダウンロードできる「エクスタシーリゾート」として進化し続けています。

レクイエムハーツ～監禁～

売上目標本数が設定され、見事達成！　ユーザー登録された全員に追加プラグイン「千雨脱出！」がプレゼントされました。プラグインの内容は「千雨を殺さないで欲しい」というユーザーの声に対応した外伝的ゲーム。

ですぶら運動会～イシスの逆襲～

パッケージの中にはＣＤを利用できる時計や音楽ＣＤを入れたんですよ。そうそう、開発しているとき、カエルが飛び跳ねたり、黒服の男が前転しながらコースを走る様子を見てスタッフ全員で大爆笑になりましたね。楽しかったです。

リバーシブルフェイス～尾行2～

キャラ選択時に女の子が踊るんですが、そのモーションを付けていたスタッフの女の子がビルの非常階段に出て自分で踊って試行錯誤してました。たまたま鉢合わせになった時、恥ずかしそうにしてましたね。

DANCING CAT's

ゲーセンやコンシューマで音ゲーとかが流行っていた時期からちょっと遅れて出したゲームだったんですけど、この業界ではとても斬新というか目立ったカラーの作品だったと思います。オープニングのダンスのムービーが記憶に残っています。

BRUTISH MINE

巷ではエロの●●と呼ばれていましたね。超大作でかなり苦労しました。泣く泣く切り捨てたシーンが多くあって残念でした。でも、内容はとても良く仕上がったと思います。今でも遊べると思いますのでまだの人にはお薦めですよ。

偽スカウト～偶像夢悲伝～

<スカウトを口実に町で女の子を騙してＨするゲーム。女の子のパンチラ写真を撮れるシステムも搭載>

確か何かをすると特別なＣＧが見られたり、「偽タクシー」のタクシーが通りを通っていくなどの隠し要素も入れたのを記憶してます。でも、詳しいことは忘れてしまいました。ごめんなさい。

罠～TRAP～

<主人公を抹殺する為にやってきた女の子達を罠にはめて体力を消耗させ、戦闘シーンを有利に運んで陵辱に持ち込むゲーム>

このストーリーはちょっと悲しいんですよ。報われないというか、救われないというかテストプレイしていて悲しくなってしまったのを憶えています。手前味噌ですが擬似シューティングのような戦闘シーンも楽しかったですよ。

偽タクシー

<一見普通のタクシー。実は偽タクシーだった。何も知らない女の子達を乗せて陵辱へのロードをひた走る>

「湾岸ドリーム」や「ですぶら運動会！」にこの偽タクシーを出そうという意見があってマジで進んでいたんですが、データの形式が違うだか、時間が無いだかで見送りになったんです。今考えると非常に残念だなー。

湾岸DREAM

取材でビデオカメラを持ってスタッフ何人かで湾岸線なんかを走りましたねー。インターネットではタイムアタックが開催されたんですが、信じられないようなタイムが投稿されて可能かどうかの検証もやっていたんですよ。いや、ホント！

INTERACT PLAY
（インタラクトプレイ）

DANCING CAT's、BRUTISH MINEと手応えがありまして、この時期は完全３Ｄ路線に入る緊張した雰囲気の時でした。そこで企画勝負で新しいモノを考えたんです。結果は大成功で次に繋がる重要な路線となったのです。

DES BLOOD 3

様々なイベントシーンやエキシビジョンと言われる独立したゲームが沢山あって生みの苦しみを味わった作品でした。最終的にプログラマーは３人かかって仕上げています。今でもこの規模のものはそうそう作れないと思います。

尾行～夜の帰り道

<女の子を気付かれないように尾行。襲うか告白するかはあなたの自由！もの影に隠れながら尾行するシーンはスリル満点>

企画が上がってプロジェクトが始まる直前にプログラマが入院したんですよ。病院に企画書を持って行って説明したのを憶えています。あと、今だから話せるけど、このゲームは企画が出来る前に広告イメージが決定していたんですよ。

発売年月日	タイトル	媒体	ブランド	価格	OS	ジャンル
2002.04.19	Battle Raper	CD-ROM版（２枚組）	Dreams	¥8,800	WIN98/Me/ XP/Win2000Pro	リアルタイム3D格闘
2001.08.24	INTERACT PLAY VR	CD-ROM版（２枚組）	Dreams	¥8,800	WIN98/95/ Me/Win2000Pro	リアルタイム3Dインタラクティブ強制愛撫ゲーム
2001.06.29	レクイエムハーツ～監禁～	CD-ROM版（２枚組）	ILLUSION	¥9,200	WIN2000/Me/98/95	アクション・アドベンチャー
2001.03.09	ですぶら運動会～イシスの逆襲～	ゲームＣＤ+音楽ＣＤ	ILLUSION	¥8,200	WIN95/98/Me	アクション・アドベンチャー
2001.01.12	リバーシブルフェイス～尾行2～	CD-ROM版（２枚組）	ILLUSION	¥8,800	WIN95/98/Me	尾行シミュレーション・アドベンチャー
2000.11.02	INTERACT PLAY（インタラクトプレイ）		Dreams	¥8,200	WIN95/98/Me	リアルタイム3Dインタラクティブ強制愛撫ゲーム
2000.06.08	DANCING CAT's	CD-ROM 2 枚組	Dreams	¥8,200	WIN98/95	リズム系音楽ゲーム+3Dあどべんちゃーゲーム
2000.06.08	DANCING CAT's	DVD-ROM	Dreams	¥8,200	WIN98/95	リズム系音楽ゲーム+3Dあどべんちゃーゲーム
2000.09.14	BRUTISH MINE	CD-ROM版（４枚組）	ILLUSION	¥9,800	WIN2000/98/95	臨界センセーショナル・ＲＰＧ
2000.09.14	BRUTISH MINE	DVD-ROM版	ILLUSION	¥9,800	WIN2000/98/95	臨界センセーショナル・ＲＰＧ
2000.04.14	偽スカウト～偶像夢悲伝～		VISION	¥8,200	WIN98/95	尾行系鬼畜ゲーム
2000.01.14	DES BLOOD 3	CD-ROM版（４枚組）	ILLUSION	¥9,800	WIN98/95	ガンシューティング・アクション・アドベンチャー
2000.01.14	DES BLOOD 3	DVD-ROM版	ILLUSION	¥8,800	WIN98/95	ガンシューティング・アクション・アドベンチャー
1999.11.05	罠～TRAP～		VISION	¥7,800	WIN98/95	陵辱系ADV＋トラップアクション
1999.07.23	偽タクシー		VISION	¥7,800	WIN98/95	陵辱系ADV＋鬼畜ﾄﾞﾗｲﾋﾞﾝｸﾞSLG
1999.08.06	湾岸 DREAM		Dreams	¥7,800	WIN98/95	リアルタイム3Dレーシング＋恋愛アドベンチャー
1999.05.14	尾行～夜の帰り道		ILLUSION	¥7,800	WIN98/95	尾行シミュレーションアドベンチャー

Surface Zone (サーフェイスゾーン)

<3Dで表現された館を探索していく3篇のオムニバスストーリー。マップはリアルタイム3Dで表現され、2DのHなアニメーションもある>

現在のサポート担当のS氏がプログラムを担当したゲームなんですよ。最初で最後のリアルタイム3Dのプログラムとなりました。

天使に恥辱の洗礼を…

<運命の女神のイタズラで事故死してしまった主人公。彼は偶然をつかさどる天使となって女神のために働かされる事になるが……>

2DのHなアニメーションたっぷりなアドベンチャーゲームです。企画段階の仮題は『残酷な天使のゲーム』…まぁボツだわなぁ…。

淫獣のいけにえ

<400年の時を経て現代に蘇った魔道師・逆神 乱丸。自分を封印した巫女の末裔、犬神涼子と沙紀の姉妹に復讐を果たそうと魔道具・魔器を使って襲い掛かる>

アドベンチャー+カードバトル+3Dダンジョン物でした。この頃のダンジョン移動はまだ、ムービーを再生するものでした。

DES BLOOD 2

<突然、絶世の美少女リリィを乗せたカプセルが地中から姿を現した。リリィは無くした自分の記憶を追って広大で危険な世界を彷徨いはじめる>

イリュージョンが初めて制作したリアルタイム3D超大作です。もう4年近く前になるんですね。3Dデータは今となっては比べられませんがデスブラがシリーズ化していく為の序章となるにはふさわしい作品だったと思います。

発売年月日	タイトル	ブランド	価格	OS	ジャンル
1999.04.09	Surface Zone (サーフェイスゾーン)	MOTION	¥7,800	WIN98/95	AVG
1999.03.05	天使に恥辱の洗礼を…	VISION	¥7,800	WIN98/95	AVG
1998.12.04	淫獣のいけにえ	MOTION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1998.11.06	DES BLOOD 2	ILLUSION	¥7,800	WIN95〜	AVG+STG
1998.09.18	学園性白書 2	VISION	¥8,800	WIN95〜	AVG
1998.09.18	学園性白書 2	VISION	¥7,800	POWERMAC	AVG
1998.08.28	過激ゲーム1	ILLUSION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1998.05.22	犬どもの地獄	VISION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1998.04.10	三夜物語〜それぞれの思いで〜	MOTION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1998.03.13	発情性	VISION	¥7,800	POWERMAC	AVG
1998.02.20	禁じられた遊び	VISION	¥7,800	POWERMAC	AVG
1997.11.14	禁じられた遊び	VISION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1997.12.19	DES BLOOD	ILLUSION	¥7,800	WIN95〜	AVG+STG
1997.08.08	唯香ちゃんとのべつまくなし	MOTION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1997.06.13	発情性	VISION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1997.04.25	淫欲の迷宮	MOTION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1997.04.25	淫欲の迷宮	MOTION	¥7,800	POWERMAC	AVG
1997.04.04	学園性白書	VISION	¥7,800	WIN95〜	AVG
1997.04.04	学園性白書	VISION	¥7,800	POWERMAC	AVG
1997.03.07	生本●	ILLUSION	¥7,800	POWERMAC	ETC
1997.02.14	魔界	ILLUSION	¥7,800	WIN	AVG
1997.02.14	魔界	ILLUSION	¥7,800	POWERMAC	AVG
1996.10.25	生本●	ILLUSION	¥7,800	WIN	ETC
1996.09.13	漂流	ILLUSION	¥7,800	WIN	AVG
1996.09.13	漂流	ILLUSION	¥7,800	MAC	AVG
1996.06.28	まんぐり	ILLUSION	¥7,800	WIN	AVG
1996.06.28	まんぐり	ILLUSION	¥7,800	MAC	AVG
1996.05.24	裏マンション発禁	ILLUSION	¥7,800	WIN	AVG
1996.05.24	裏マンション発禁	ILLUSION	¥7,800	MAC	AVG
1995.12.15	エーゲ海の雫	イリュージョンコア	¥7,800	WIN	AVG・一般
1995.12.15	エーゲ海の雫	イリュージョンコア	¥7,800	MAC	AVG・一般
1995.10.27	闇の稜線	ILLUSION	¥7,800	WIN	AVG
1995.08.11	乱交女体釣り〜もっこりマンのナニでヌシ釣り〜	ILLUSION	¥7,800	Win/Macハイブリット	AVG
1995.05.18	監禁	ILLUSION	¥7,800	WIN/MAC	AVG
1994	柔肌美少女	ILLUSION		WIN/MAC	
-	レッドコブラ	ILLUSION		PC-9801	
-	もっこりまんRPG	ILLUSION		PC-9801	
-	闇の稜線	ILLUSION		PC-9801	
-	牌牌遊戯	ILLUSION		98/TOWNS	
-	もっこりまん	ILLUSION		PC-9801	
-	エンジェルアーミー	ILLUSION		PC-9801	

学園性白書 2

<名門鳳凰大学を舞台にした青春アドベンチャーゲーム>

裏でDES BLOOD 2を作っていた。とにかく毎日が馬車馬の様に忙しかった頃の作品だったと思います。ちなみに今は汽車犬のように忙しいです。

過激ゲーム ①

ヒロインのひとみちゃんの着ぐるみを制作したんですよ。それを使った広告も展開しました。ユーザーさんに「イリュージョン、着ぐるみとコスプレ間違えてないか?」って言われるんじゃないかと心配したりしました(笑)。

犬どもの地獄

<20年前、服毒自殺に失敗した主人公。彼は再び住人たちと過ごした洋館を訪れる>

エンディングに歌が入ってるんですけど、ツボにはまったのを憶えています。ストーリーもちょっとアレで良かったです。後味の悪さがわんダフルだにャン。

三夜物語〜それぞれの思いで〜

<大正、明治あたりをモチーフにしたヒロイン3人のオムニバスストーリー。大胆なエッチアニメーションもある>

当初、タイトルは「一夜(ひとよ)」だったんです。そしたら、プログラマがオムニバスのメニューに「一夜」「二夜」「三夜」って…。だから「一夜(ひとよ)」だって!(笑) それで「三夜物語」になったわけじゃないんだけどね。

禁じられた遊び

<妻との間に重度の倦怠期を迎えた主人公。彼は刺激を求めて入った風俗店で不思議な女性と出会う。その女の正体は…?!>

このゲームのヒロインは「みどり」っていう人妻なんですよ。で、最初企画者が考えたタイトルは「妻みどり」だったんです。まんまやんけ!突っ込んで下さいね(笑)。

イリュージョンの進化

1期 もっこりまん、闇の稜線などPC98の16色でリリースしていた時代。

2期 乱交女体釣り、裏マンション発禁などでWindows3.1及び95をプラットフォームにフルカラー、フル音声に業界で初めて挑戦していた時代。

3期 2期に加えて3D路線を計画。多額の設備投資と研究開発、そしてスタッフの育成に明け暮れた時期。3Dの可能生を模索していた。

4期 3期から数年を経て完全に3D路線へシフト完了。プログラムエンジンはリアルタイムポリゴンでの表現を可能にし、また、3Dキャラクターは他に類を見ない完成度となる。

5期 実はイリュージョンは既に次の未来を見いだしているらしい!

DES BLOOD

<突然飛来した宇宙船に乗っていたのはロストレディと呼ばれる女達だった。男を襲いその体に卵子を植え付けるという事件が連続して起こっていた…>

パワーアニメーターやソフトイメージを使用して制作したムービーアドベンチャーです。ソフトの機能を使いこなせなくて苦労しました。マシンやソフトに多額の設備投資をしたのもこの頃なんですよ。

魔界

<フルカラー・フル音声・フル３Ｄでお届けするインタラクティブエロティックシネマアドベンチャーゲーム>

これは実を言うと当時1000万円以上もしたワークステーションたった１台で作成したんです。インディゴ２ハイインパクトとパワーアニメーターという組み合わせでした。

エーゲ海の雫

<ギリシャ神話をモチーフにした女神たちの世界で繰り広げられる、主人公トリトンの冒険物語。フル３Ｄムービーアドベンチャー>

最初で最後の全年齢のゲームです。洋ゲーに影響を受けて日本に合う形にしようということで作りました。高い所では足がすくむ感じがするんですよ。

牌牌遊戯

<女子校生・水着ギャル・ＯＬそれぞれ二人ずつの計６人との楽しい麻雀ゲーム>

ノリノリの音声で明るい感じのするゲームです。なんて言ったっけ、あの中国娘さん。声は３種類もとったんですよ。声優さんもノリノリでやってくれました。

唯香ちゃんとのべつまくなし

<親のいない間に唯香ちゃんの家でのべつまくなしＨをしようというゲーム。３Ｄムービーであんな事やこんな事が>

マッキントッシュで制作されているんですよ。いろいろと問題が出てムービーのコマー枚一枚を手直ししたりしてやっと出来上がったんです。

生本●

<もっこりまん達がテレビにチャレンジ!! チャンネルを切り替えるだけで次々に飛び出すショッキング（？）な映像!!>

最初このタイトルは「生本番」だったんです。でも、やっぱり本番はダメだろうということでこのタイトルになったんですよ。当時、「生本番」でちょっと広告かかりました。

乱交女体釣り
～もっこりマンのナニでヌシ釣り～

ウィンドウズとマックの256色のゲームです。正直に言います。プールにコンドームが浮いている絵を書いたのは私です。

闇の稜線

<絶望的な状況の中で主人公、秋都祐二の前を通り過ぎていく女たちを赤裸々に描いた異色官能ハードサスペンスアドベンチャー>

かなり暗～いシリアスなストーリーです。この頃、女の子の肌をキレイに塗るのが常識だったんですが、このゲームでは影を強調して差別化を計っています。

発情性

<主人公とターゲットの女の子しかいない奇妙な世界。女の子は発情しているので意外とカンタンにＨシーンに突入できる。Ｈなアニメーションもある>

世界観やシチュエーションが奇抜でナンセンスなんですよ。やってるとＨな反面「ぷっ」っと吹き出しちゃうんですよね。まあ、Ｈっていうのはそういうものかもしれませんけど。

漂流

<一発の銃声が５人の予備校生を核の戦場へとタイムワープさせた。愛する女の子を救い、無事生還する事はできるのか…？！>

これも、アニメーション作品。熱帯雨林の参考資料を買って背景作成に役立てたのを憶えています。今でもその資料使っていますけどもうボロボロですね。

監禁

<弊社初のフル３Ｄレンダリンググラフィックアドベンチャー。麻薬シンジケートの罠にかかった女性秘密捜査官の運命は？！>

発売前は難しいという事しか言われず不安でしたね。発売前日に主要スタッフ３人で「いける」とか「やっぱダメかなあ」などと言いながら会社からトボトボ帰ったんですよ。

もっこりまんＲＰＧ

<『もっこりまん』の続編。コケ星人の陰謀から地球を救えもっこりまん!! 仲間のおっぱいんとふとももんが初登場!!>

アイテムに馬の男根とか出てくるんですよ。それを装備すると強くなるんですから凄いですよね。もうかなりイッてますよ、このゲーム。

淫欲の迷宮

<淫欲の迷宮に迷い込んだ主人公がそこで繰り広げられる肉の宴に溺れていくストーリー。最後に主人公の見るものとは…>

ダンジョンを３Ｄでムービーで表現しています。この頃のマシンスペックではカンタンな作りのダンジョンでもレンダリングにかなり時間を費やしていました。

まんぐり

最初、「ぐ」じゃなくて「ず」だったんです。そしたら、女性スタッフからちょっとやりすぎという意見が出たので「ぐ」にしたんですけど…。

エンジェルアーミー

<戦車や高射砲などを生産してマップに配置。相手国と戦って勝つと女の子が次々と服を脱いでいく。本格的なシミュレーションウォーゲーム>

イリュージョン最初のタイトルです。とても良いできの戦術シミュレーションでスタッフもマジで遊んでしまってましたね。

レッドコブラ

<擬似３Ｄシューティングゲーム。プレイヤーはレッドコブラを操って敵を撃破して目的を達成する。途中、アドベンチャーゲームやクイズなどお楽しみもたくさん>

面白いゲームなんですけど売れませんでしたね。かなり悲しい思い出が残っています。売れたら「もっこりまん」みたいにシリーズ化する予定だったんです。

学園性白書

<マルチエンディングタイプのキャンバス恋愛アドベンチャーゲーム>

アニメーションは確かセルでの仕上げだったと思います。それをスキャナで取り込んで修正していったんです。

裏マンション発禁

<誰もが抱く淫靡な欲望。それを満たしてくれる裏マンションが存在した。主人公はこのマンションに住み着いて快楽の陶酔に溺れて行く>

フルカラー！ フル音声！ っていうのがウリだったんですよ。当時ではまだ早いという声も聞かれましたけど需要は沢山ありました。結果見てホッとしてましたよ。

もっこりまん

<性戦士もっこりまんが、悪のコケ星人の電動モンスターを倒して女優さんとＨすると言うお話。新システムＨアクションゲーム>

とてもいい原画家の方にめぐり合えて成功した作品です。このゲームアクションＨシーンが今のＶＲシステムの原型だなんてわかる人は少ないんじゃないかな？

▲初アダルト診断ソフト『まんぐり』。

FULL REALTIME 3D GUN-SHOOTING
ACTION ADVENTURE
壮大なストーリー、圧倒的なボリューム、3Dのあらゆる可能性を追求した
フルリアルタイムアクションアドベンチャー！
少女イスカの秘密を巡って、新たなプロローグが幕を開ける！
デスブラッド4
DES BLOOD 4
~LOST ALONE~
ロスト アローン
2002年 夏 発売予定

ILLUSION MANIAXX BATTLE RAPER

イリュージョンマニアックス バトルレイパー

STAFF

企画・構成・攻略・執筆・編集
apocrypha

kaai 可愛 零 rei

nakamura 中村 キリン kirin

suzuki 鈴木 鋼一 kouichi

jack 9

編集・製作・進行

dwarf どわあふ 澤田 sawada

本文・ポスターデザイン
K's Factory
akiyama 秋山 香 kaori
inaba 稲葉一徳 kazunori

カバー・表紙デザイン
Wafers d.t

特別協力
ILLUSION SOFT LTD
nakaoka 中岡 誠 makoto

発行所／英知出版株式会社
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂6-59
編集部 03-5229-7302 営業部 03-5229-4350

編集人／澤田 大
発行人／佐藤孔建
発行日／2002年7月25日

印刷所／図書印刷株式会社

愛の読者プレゼント

今回ご協力頂いたイリュージョンソフト提供による、ヘビーユーザーのための特製オリジナルグッズを激しくプレゼント！ ご希望のかたは、カバーの折り返し部分の「プレゼント応募券(Application Ticket)」を切り取り、ハガキ等に貼って編集部まで送信ください。その際、(1)欲しいプレゼント (2)住所・氏名・年齢 (3)この本のよかった点 (4)悪かった点 (5)お好きなゲームメーカー をお書きください。次回作品に反映させていただきます。

★欲しいプレゼント
★住所・氏名・年齢
★この本のよかった点
★悪かった点
★お好きなゲームメーカー
★Ticket

プレゼント＃1 ネックチェーン＋リング セット／3名様

ゲーム中で舞が身につけるネックチェーン＋リングセットをプレゼント。リング部分が外れるので指輪として使えるのがハートウォーミング（リングのサイズは9～10号）

プレゼント＃2 特製「舞」テレカ／3名様

ごらんのとおり、かわいい舞ちゃんのCGとバトルレイパーのロゴ入りテレカを3名さまに。あ、ちなみに50度数です。

＊応募券はココ！＊

プレゼント応募券はオビの裏、カバーの折り返し部分にあるよ！

★当選発表は発送を持ってかえさせていただきます。